64 MAGAZINE presenta

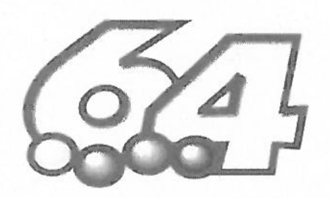
SHADOW MAN

libro de secretos

• Encuentra las 120 almas oscuras •
• Derrota a Legión •
• Cumple la profecía de Shadowman •

+ ¡Trucos fabulosos y consejos insuperables para un montón de juegos de N64!





Shadowman

libro de secretos

CRÉDITOS

SHADOWMAN: LIBRO DE SECRETOS

Gratis con el número 24 de Magazine 64

Edita: MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

Redacción: Es Decir S.L.
Ronda Universidad, 7, 2º, 3º
08007 - Barcelona
Tel: 93 342 42 20

Director: Sergio Arteaga
Director Técnico: Federico Pérez
Jefe de Redacción: Francisco Carmona

Redactor: Miquel López
Maquetación electrónica: Esther Artero

Dirección Editorial
Editora: Susana cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Impresión: NOVO PRINT
Depósito Legal: B- 48212/97

Impreso en España - printed in Spain

Sumario

¡Bienvenido!

S*hadowman* es un juego rompedor pero, al mismo tiempo, de una dificultad increíble; imaginamos los improperios que saldrán de tu boca cuando no logres encontrar las últimas Almas Oscuras. Pero para eso estamos nosotros. Hemos tardado semanas en preparar esta guía exhaustiva. A medida que la leas, observarás que hemos numerado cada Alma Oscura de modo que te resulte más fácil localizar las que te hayas dejado. Presta atención también a las palabras en negrita, ya que se trata de armas y otros ítems de gran utilidad que debes recoger.

Te habrás dado cuenta de que esta guía es diferente de los libretos que solemos regalar. La razón es que *Shadowman* es tan completo que él solito ocupa todo un libro. No obstante, al final hemos incluido algunos pequeños trucos para otros juegos estupendos de N64. ¡Que lo disfrutes!

BAYOU PARADIS, LOUISIANA



● Más que nada, se trata de un nivel de entrenamiento para que te familiarices con los movimientos básicos del juego (correr, saltar, trepar, etc.), al tiempo que subes a la colina en la que encontrarás el hogar de Nettie. Hazte con el osito de peluche de tu hermano y con la pistola que hay en la mesa durante la secuencia de vídeo, y a continuación dirígete a la Zona muerta.

LA ZONA MUERTA: PORTALES ÓSEOS

● Acaba con los zombis hasta llegar a las puertas grandes. Habla con Jaunty y al final abrirá el gigantesco portal óseo para que puedas adentrarte en las profundidades de la Zona Muerta. Avanza hacia tu izquierda y al final llegarás al arco óseo, que está fuera de la cueva que contiene la primera puerta Sombra.

● Colócate delante del pedestal y pulsa C-izquierda para abrirlo. En el tramo iluminado que tienes delante está la **PROFECÍA**, que habla de la batalla que está por llegar y te proporciona información sobre los Gads que puedes conseguir en diversos puntos del juego.

1 Avanza por la cornisa y ejecuta un salto en carrera sobre el agujero para llegar hasta el Govi que hay delante de la puerta. Dispárale con la Shadowgun para liberar al **ALMA OSCURA**. Tu contador de Sombra aumentará y podrás abrir la puerta Sombra que hay en el extremo opuesto de la estancia.

Cruza el puente a la carrera y entra en el Páramo.





PÁRAMO: TEMPLO DE LA VIDA



● En el estanque, pulsa el interruptor que hay en la roca que queda a la derecha de la tienda y sumérgete en el túnel subacuático que hay a su izquierda. Nada hasta llegar a tierra firme y utiliza los controles para hacer girar la rueda de madera que te bloqueaba el paso en la tienda.

● Entra por la puerta que hay más adelante y aparecerás en un área rocosa. Acciona el interruptor de la izquierda nada más entrar (está entre los fuegos), y aparecerá una cuerda que podrás utilizar después.

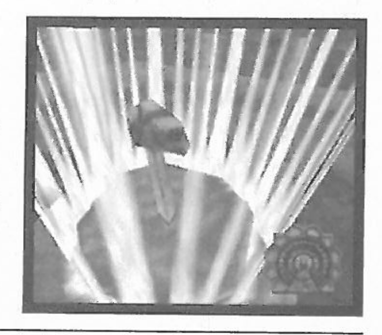
2 Sube por los senderos artificiales y cruza la cueva de la derecha: baja por otro pasadizo que hay al final del descenso y darás con otra **ALMA OSCURA**.

3 Da media vuelta y sube por la cornisa rocosa de la izquierda hasta dar con la segunda tienda, dentro de la cual encontrarás un **ALMA OSCURA**.

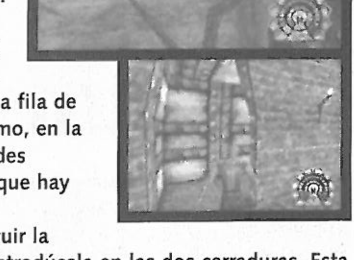
4 Vuelve a cruzar la cueva y balancéate con la cuerda para llegar a la cueva siguiente. Encarámate a lo alto del agujero de la roca para encontrar otra **ALMA OSCURA** y, a continuación, salta desde esta pequeña zona hacia las plataformas que se adentran en la cueva.

● Cuando no puedas avanzar más, cuélgate de la finísima cornisa y desplázate como un mono hacia un lado. Empuja hacia arriba el stick analógico para colocar tus pies contra la pared y pulsa A para impulsarte hacia atrás y caer sobre la pasarela que hay enfrente.

● Avanza hasta llegar al **ASSON**, un sonajero sagrado del Mambo que invoca el poder del fuego. Recógelo y sigue avanzando hasta que vuelvas al punto de partida: cruza el puente. Abre la puerta Sombra siguiente y adéntrate en el Manicomio.



MANICOMIO: ENTRADA



● Vadea las aguas residuales y avanza hasta la puerta principal. Salta sobre la tubería que hay debajo y ve hacia la derecha, superando las apisonadoras, hasta cruzar las plataformas móviles, y cruza también el pasadizo del fondo.

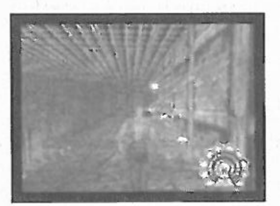
5 Explora la zona que hay frente al pasadizo naranja y hazte con el **ALMA OSCURA**. Media vuelta y entra en el pasillo. Encontrarás una fila de cajas pequeñas, de extremo a extremo, en la esquina de la sala más grande: puedes utilizarlas para acceder al pasadizo que hay encima.

6 Tírate por el hueco para conseguir la **LLAVE DEL INGENIERO** e introdúcela en las dos cerraduras. Esta llave te irá de perlas más adelante. Abre la puerta naranja grande que desactivaste (la de las dos luces), y recoge el **ALMA OSCURA**.

7 Cruza el pasillo naranja hasta el final para recoger otra **ALMA OSCURA** en el Govi y vuelve para abrir la puerta principal del Manicomio. Frente a la puerta hay una cerradura. Introduce la llave del Ingeniero y atraviesa de nuevo el Manicomio para viajar, mediante al teleférico, hasta la Catedral.

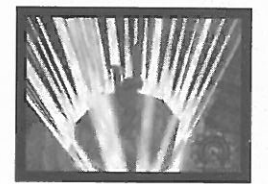
MANICOMIO: CATEDRAL DEL DOLOR

● De momento, sólo debes cumplir con un objetivo aquí, pero volverás antes de lo que te imaginas. Avanza por el pasillo de la izquierda, nada más salir del teleférico, y supera a la infantería para acceder a las brasas que hay debajo.



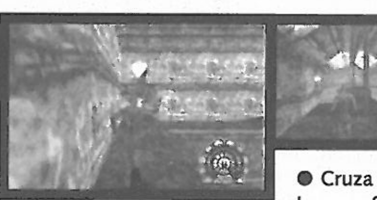
8 Crúzalas de un salto y recoge el **ALMA OSCURA**. Salta de vuelta, sube las rampas y cruza la puerta vigilada que hay arriba. Acciona el punto umbral y transpórtate a la Cámara de la Profecía.

SENDEROS DE SOMBRA: CÁMARA DE LA PROFECÍA



● Utiliza el nuevo poder de Sombra que acabas de conseguir para abrir las dos puertas Sombra siguientes y dar con la primera parte de L'Eclipser (La Lune).

TEMPLO DEL FUEGO: TOUCHER



● Busca las aguas profundas y sumérgete: utiliza la Shadowgun y el botón R para acabar con la fauna marina hostil que te acose.

● Cruza a nado la grieta grande y sal a la superficie una vez dentro del templo; avanza por el pasadizo rocoso hasta el primer interruptor de la escalinata. Acciónalo y verás cómo el primer escalón se eleva hasta tocar las llamas.

9 Alrededor de la cascada hay varias puertas a las que puedes disparar. Detrás de cada una hay un botón que hace aparecer un tramo más de escalinata. Acciónalos todos, recoge el **ALMA OSCURA** de la cuarta cámara, y el más alto de todos extinguirá las llamas que custodian el resto del templo.



10 En lugar de entrar, sube al primer escalón y prepárate para conseguir unos cuantos Govis. Encara a uno desde un lado y ejecuta un salto en carrera para asirte a la cornisa; reincorpórate y recoge el **ALMA OSCURA**.

11 Haz lo mismo con el siguiente Govi y recoge otra **ALMA OSCURA**.

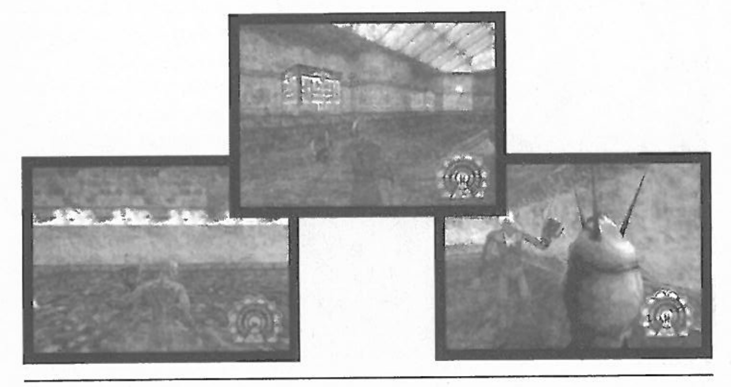


12 Recoge el **ALMA OSCURA** que hay en la entrada del templo y prepárate para enfrentarte a una serie de péndulos, cuchillas y saltos peligrosos. Superarlos es sencillo, ya que el auténtico desafío está en la cámara principal.

● En esta sala hay cinco botones grandes, y cada uno junta un poco más el eje central con una simple pulsación. Cuando los hayas accionado todos, salta sobre el eje (esquivando a las hermanas lo mejor que puedas), y recibe el poder del **TOUCHER.**

13 Avanza hacia el bloque en llamas de la misma estancia, empújalo, cruza el pasadizo y trepa por las estructuras de madera desvencijadas para asirte a la cornisa en llamas. Desplázate hacia la izquierda, reincorpórate y al final del pasillo darás con un **ALMA OSCURA**.

14 Vuelve a la sala grande de los cinco botones y avanza por la cornisa en llamas del muro lateral para entrar en una zona con cinco bloques de fuego. Tan sólo el primero de la izquierda te conducirá al **ALMA OSCURA**. Transpórtate a la Cámara de la Profecía.

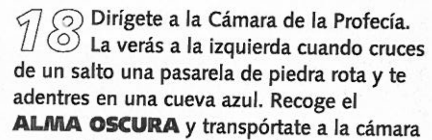


SENDEROS DE SOMBRA: CÁMARA DE LA PROFECÍA

15 ¿Recuerdas el lugar donde encontraste al primer Govi, sobre el libro de la profecía? Pues vuelve allí y empuja el bloque de fuego para descubrir la decimoquinta **ALMA OSCURA**. De este modo, tus poderes Sombra aumentarán un nivel. Sin embargo, en lugar de partir hacia la siguiente puerta cerrada, regresa al Templo del Fuego y dirígete a las dos cascadas que hay antes de los escalones gigantes.

16 Sube por la cuesta de los pinchos que salen del suelo hasta que llegues al bloque de fuego que hay en lo alto. Empújalo, abre la puerta Sombra y recibirás el **POIGNE** (que sirve para remontar cataratas). Remonta la que queda a tu izquierda y cruza de un salto el agujero para conseguir un **ALMA OSCURA**.

17 Utiliza el oso de peluche de Luke para volver al principio de la Zona Muerta (Portales Óseos) y remonta la primera catarata para llegar al **ALMA OSCURA** que antes te era inaccesible. Más adelante hay otras cascadas que puedes remontar.



18 Dirígete a la Cámara de la Profecía. La verás a la izquierda cuando cruces de un salto una pasarela de piedra rota y te adentres en una cueva azul. Recoge el **ALMA OSCURA** y transpórtate a la cámara mediante el oso de peluche. Corre un poco y a continuación abre la siguiente puerta Sombra.



MANICOMIO: JAULAS

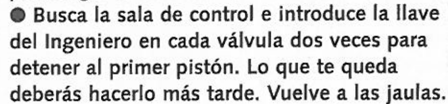


19 Déjate caer, desplázate colgado hacia las cajas, reincorpórate, trepa por la cuerda y balancéate hacia adelante. Entra en la torre pequeña y recoge el **ALMA OSCURA** antes de saltar al tren y hacer girar la llave del Ingeniero para adentrarte en las Jaulas.

20 Una vez allí, baja del tren y dispara al vigilante. Rodea las columnas en llamas para cruzar la zona pequeña y darás con otra **ALMA OSCURA**. Vuelve atrás, sube al teleférico y dirígete al Bloque Motor.

MANICOMIO: BLOQUE MOTOR

- Avanza a la carrera hasta que veas a Luke tirado al otro lado de los pistones. Entra por la puerta de la izquierda y mata a todos los enemigos que hay debajo; sube a lo alto a la carrera y utiliza la cuerda para llegar al otro lado de la sala.
- Busca la sala de control e introduce la llave del Ingeniero en cada válvula dos veces para detener al primer pistón. Lo que te queda deberás hacerlo más tarde. Vuelve a las jaulas.







MANICOMIO: JAULAS



21 Vuelve al tren y abre la puerta naranja aplastada para dar con otra **ALMA OSCURA** al bajar las cuestas. Cuélate por las puertas de carga en cuanto envíen una jaula de una zona a la siguiente y tira de la palanca.

22 Sube por la escalera y, en cuanto la jaula se abalance sobre ti, salta detrás y agarra el cable. Balancéate por este y por el siguiente (esta vez, avanza por detrás de la jaula), amplia el enfoque de modo que puedas caer sobre las cajas y salta hacia el **ALMA OSCURA**.

23 Cruza a la carrera el pasillo sangriento y utiliza a la vez el Asson y la Shadowgun para matar a los enemigos que hay en la sala siguiente, justo antes de recoger el **ALMA OSCURA** que hay arriba. Ahora, desplázate a la puerta delantera del Manicomio.

MANICOMIO: ENTRADA



24 Salta hacia atrás para esquivar los disparos y cae desde el puente a la tubería metálica. Corre hacia la izquierda, rodea las piedras en llamas y sigue por el pasadizo estrecho. Después del zombi de la jaula (a la derecha) hay una **ALMA OSCURA**.

25 Puedes encontrar otra **ALMA OSCURA** si das media vuelta y exploras.

26 Al final del pasillo, gira a la izquierda y sube; a continuación, gira a la derecha para dar con el **ALMA OSCURA**. Baja por la rampa y pasa la encrucijada de largo. acaba con todos los enemigos que se interpongan en tu camino hasta que llegues al cable de metal que se extiende sobre el suelo y se pierde en la distancia.

27 Debes cruzarlo hasta la mitad y allí liberarás a otra **ALMA OSCURA**. Cuando la tengas, transpórtate a la Cámara de la Profecía.

SENDEROS DE SOMBRA: CÁMARA DE LA PROFECÍA

● Vuelve por los Senderos de Sombra a la entrada de las Jaulas, pero en lugar de entrar de nuevo en el nivel, abre la puerta Sombra cerrada que hay al lado y recoge L'Eclipser (La Soleil). Es la segunda parte de L'Eclipser; ya sólo te falta una pieza más. Salta por el agujero y entra en el Manicomio: Patio

MANICOMIO: PATIO

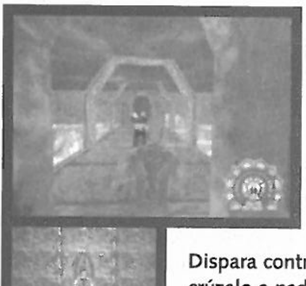
● Zambúllete en el agua y cruza a nado la cueva pequeña que hay bajo la superficie (a tu derecha). Escala por rocas y piedras hasta que goces de una panorámica del estanque. Salta hacia la cerradura y utiliza la llave para abrir la trampilla que hay debajo. Crúzala a nado, pasa los ventiladores (calcula tus movimientos) y sube a la superficie del estanque grande.

● Es un poco complicado, ya que los monstruos armados te devuelven al agua a tiros cada vez que intentas salir. Nada pegado a la pared y no pares de intentarlo: cuando lo consigas, desenfunda con las dos manos y dispara a diestro y siniestro.

● Baja hasta el suelo y cruza las puertas para marcar el punto umbral (el oso de Luke se desvanecerá en la pantalla). Cruza el pasillo y abre la puerta que hay al final. Corre de vuelta por donde viniste, sube por la cuesta y esta vez abre las otras puertas.

● Cruza el puente, tira a la izquierda por el pasillo estrecho y pasa las puertas pentagonales para dar con un **RETRACTOR**. Es el mismo instrumento que se utiliza en cirugía para abrir cajas torácicas. ¡Seguro que estás deseando utilizarlo.



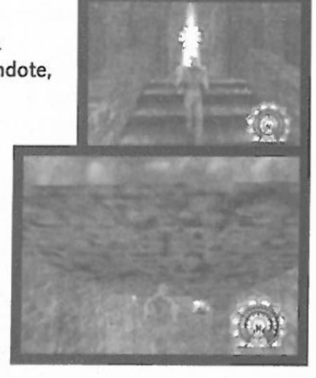


28 Regresa al puente y tírate al agua por la izquierda. Sal a la superficie y cruza la puerta. Baja por la cuesta que entra en la sala grande, enfréntate a los perros y recoge el **ALMA OSCURA**.

● Vuelve al puente y, valiéndote de la cornisa estrecha, sumérgete en el agua que hay al otro lado del túnel de cristal. Dispara contra el suelo y aparecerá un pasadizo; crúzalo a nado y llegarás a otro estanque grande: sal a la superficie. Utiliza la llave del Ingeniero para abrir la trampilla pero no la cruces todavía.

29 Sal de la estancia y avanza por la zona más oscura para llegar a un túnel. Crúzalo, sal del agua, y a la derecha recoge un **ALMA OSCURA**.

30 Al otro lado de la pared hay otra **ALMA OSCURA**, adyacente a la anterior.

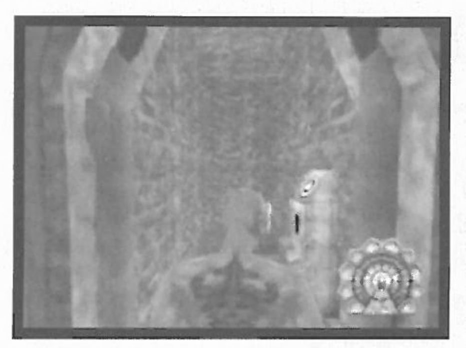


● Cruza a nado la escotilla que desbloqueaste, recorre el pasillo y, en la habitación repleta de enemigos disparándote, acciona la palanca de la derecha. A la derecha de la escotilla (al otro lado de la palanca) está el mecanismo que la acciona, pero aún no lo hagas ni intentes tampoco entrar en el túnel.

31 Sube por las cuestas hasta el nivel más alto y abre las puertas; utiliza la llave para elevar el nivel del agua de modo que puedas superar la trampilla que abriste antes. Nada bajo el embrollo de cables (puedes disparar a los perros desde aquí, si te apetece) y trepa hasta lo alto. En la sala de las tres puertas, abre la más alta y recoge el **ALMA OSCURA**.



32 Baja de un salto a la puerta más baja de la sala anterior y recoge el **ALMA OSCURA** que hay encima de la máquina. Acciona la palanca para desbloquear la salida.

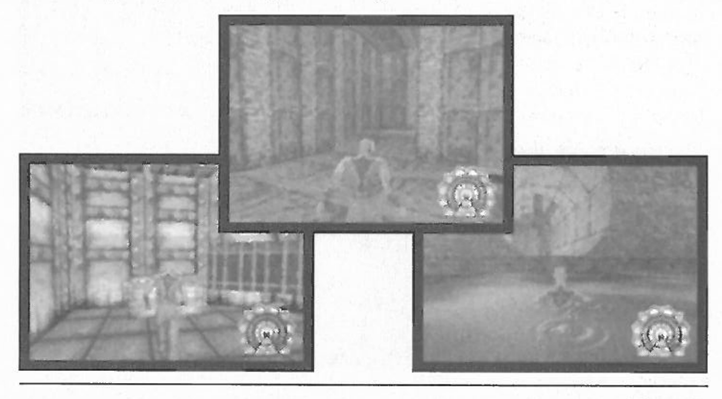


● Regresa al punto en que utilizaste la llave para elevar el nivel de agua y nada hacia el túnel que hay enfrente (deberás auparte). Supera los ventiladores giratorios y acciona la palanca para desbloquear las salas pequeñas; a continuación, entra en la estancia de la mesa verde. Si saltas sobre la mesa podrás conseguir el truco "Play as Deadwing" para aparecer en tu libro de Sombras.

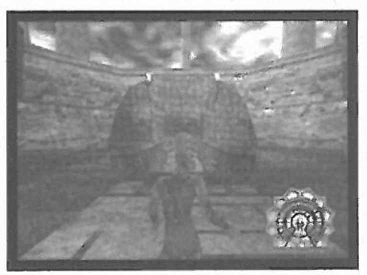
33 Abre la puerta que hay al lado de la palanca y volverás a estar al otro lado de la sala previa. Utiliza los controles para mover el gancho de modo que puedas volver a este punto más adelante, y a continuación libera al **ALMA OSCURA**.

34 Abre la puerta que hay al lado y libera al monstruo de su jaula. Sal de la estancia, pasa la caja de control, y entra en la sala que hay más allá. Recoge el **ALMA OSCURA** y regresa al puente de madera. Debes avanzar hasta el pasillo vacío que ves sobre el agua.

35 Remonta el pequeño hilo de agua que hay al final del pasillo, y en la siguiente sala, a la izquierda, encontrarás el **ALMA OSCURA**. Tu medidor de Sombra aumentará en seis bloques. Viaja de vuelta al principio del Templo del Fuego.



TEMPLO DEL FUEGO

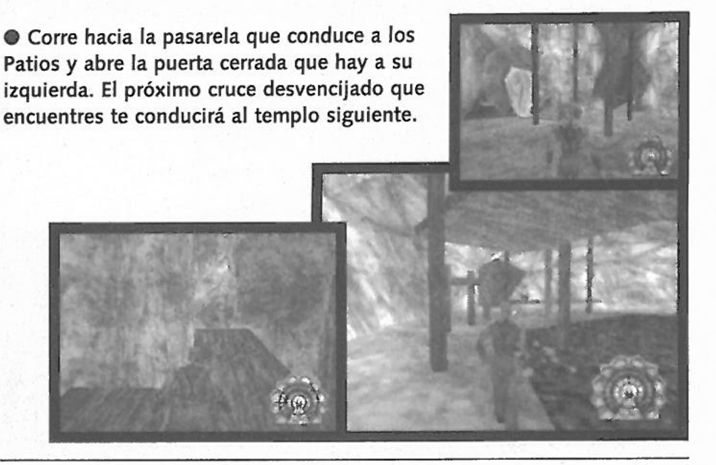


● Vadea el agua lodosa y gira a la derecha, cruzando el túnel corto. Avanza por el sendero rocoso y no pares de girar a la izquierda hasta llegar a un Umbral Ataúd de nivel cinco. Ábrelo con tus poderes Sombra y recoge el **FLAMBEAU** que hay en la sala pequeña.

● Nada hacia las cataratas que dan al estanque y, a continuación, sube por las rampas hasta el último pasadizo de la esquina. Síguelo y utiliza el Flambeau para abrir la puerta en llamas. Atraviesa los pasillos a la carrera. Entra de un salto en la sala a la que llegues para conseguir el truco Twig Boy. Transpórtate a la Cámara de la Profecía.

SENDEROS DE SOMBRA: CÁMARA DE LA PROFECÍA

● Corre hacia la pasarela que conduce a los Patios y abre la puerta cerrada que hay a su izquierda. El próximo cruce desvencijado que encuentres te conducirá al templo siguiente.



TEMPLO DE LA PROFECÍA MARCHER



● Entra en el templo y, en la sala en la que el agua fluye de la columna, corre todo lo rápido que puedas para esquivar a las hermanas, que irán a por ti desde los ángulos.

36 Enseguida llegarás a una estatua. Pulsa el botón que queda a su izquierda y el agua empezará a fluir. Trepa para conseguir el **ALMA OSCURA** que hay arriba.

● En la zona siguiente hay vigas estrechas sobre brasas y llamas que surgen por todas partes, pero no es tan complicado como parece. Calcula bien tus carreras y no tendrás problemas.

● Para cruzar el tronco giratorio, amplía el enfoque de la cámara, salta hacia arriba para agarrarte a la viga, y cuando te acerques a la plataforma siguiente pulsa Izquierda para girar y mover al tiempo la cámara de modo que te sea más fácil calcular el momento en que debes soltarte.

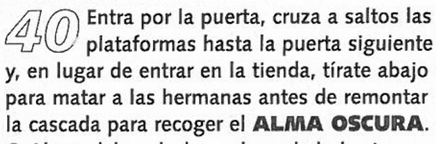
● Pégate a la izquierda cuando saltes de plataforma en plataforma. Pasa del Govi de la estatua y empuja el bloque de fuego que hay a la derecha de la estancia principal.

37 Pulsa todos los botones, para entre uno y otro para disparar a la hermana que te ataque y recoge el **ALMA OSCURA** saliendo del agua y cruzando con la punta de los dedos como si fueras un mono.

38 Cruza el pasadizo y entra en la estancia. Pulsa dos veces el botón que hay en la base de la espiral para mover el poste. Balancéate hasta el botón y púlsalo para hacer bajar la estatua. Pulsa el botón que hay debajo una vez más para hacer girar el poste de modo que puedas conseguir el **ALMA OSCURA**. Balancéate de vuelta y regresa por el pasillo.

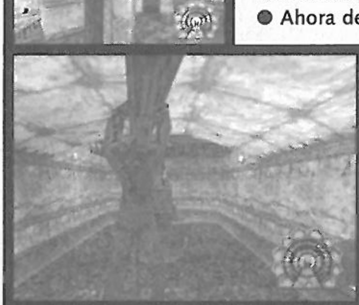
● Déjate caer al suelo y empuja el bloque de fuego de la derecha. Esquiva las antorchas, pasa del Govi de la jaula y continúa.

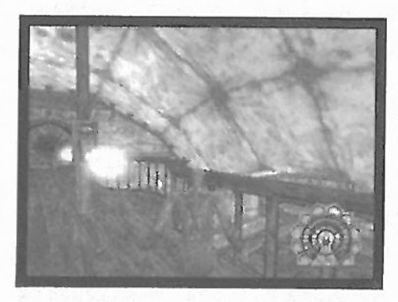
39 Pulsa todos los botones para bajar las estatuas y sube por la rampa a la carrera para llegar al **ALMA OSCURA** antes de salir de la sala y entrar en el laberinto. Corre hacia adelante, pasa el panel en llamas, gira a la derecha, otra vez a la derecha y pasa otra llama. Trepa al muro más bajo para colocarte sobre el laberinto y mira a tu izquierda cuando dobles la esquina. En la pantalla habrá aparecido **"CHEAT ACTIVE"** (Truco activado), y ahora podrás gozar del modo Cabeza Grande en tu Libro de Sombras.



40 Entra por la puerta, cruza a saltos las plataformas hasta la puerta siguiente y, en lugar de entrar en la tienda, tírate abajo para matar a las hermanas antes de remontar la cascada para recoger el **ALMA OSCURA**.

● Ahora debes deshacer lo andado hasta volver a la tienda (por desgracia, no puedes saltar de vuelta) y entrar en ella para acceder a la estancia gigante que hay más allá.





● Súbete a la columna para elevarte a los cielos y conseguir así ser ungido con el poder de **MARCHER**. Con él podrás caminar sobre las brasas sin sufrir daños.

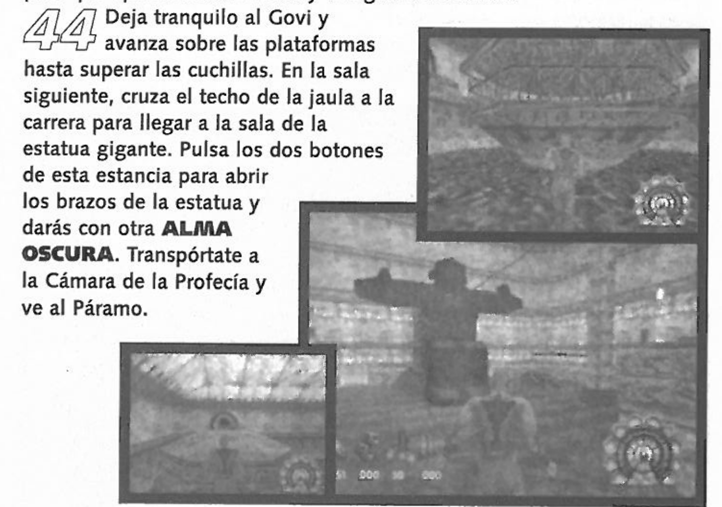
41 Cruza la puerta que quedaba a tu izquierda cuando entraste en la sala y pulsa el botón del centro para bajar al Govi de la columna. Dispárale para conseguir el **ALMA OSCURA**.

42 Vuelve a la sala anterior y entra por la puerta de enfrente, cuélate por debajo de la jaula y consigue un **ALMA OSCURA** más.

43 Vuelve a la estatua del Govi del que pasaste olímpicamente y pulsa el botón que hay en el pequeño hueco que hay enfrente. Utiliza la cuerda para balancearte y conseguir el **ALMA OSCURA**.

● En la sala siguiente, esquiva el pasadizo de bloques de fuego (que conduce a la cascada) y cruza la puerta que hay en el otro extremo. Esquiva el péndulo oscilante, pulsa el botón que hay en la sala siguiente para que aparezca una cuerda y cuélgate a lo Tarzán.

44 Deja tranquilo al Govi y avanza sobre las plataformas hasta superar las cuchillas. En la sala siguiente, cruza el techo de la jaula a la carrera para llegar a la sala de la estatua gigante. Pulsa los dos botones de esta estancia para abrir los brazos de la estatua y darás con otra **ALMA OSCURA**. Transpórtate a la Cámara de la Profecía y ve al Páramo.



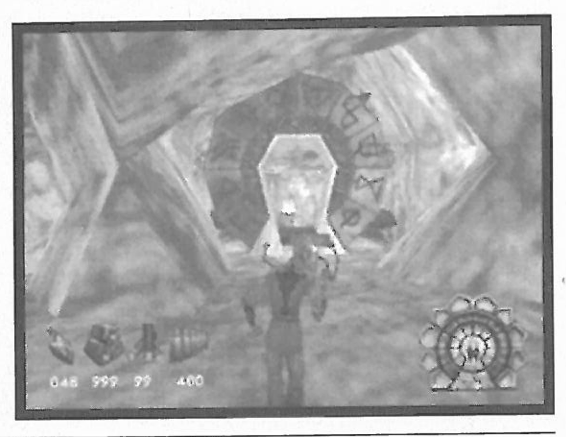
PÁRAMO TEMPLO DE LA VIDA

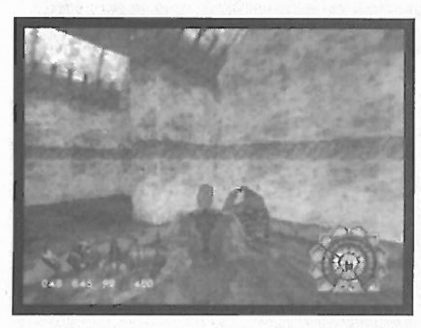


45 Cruza uno de los túneles y remonta la catarata que hay a la derecha de la tienda (puede que primero debas destruir las alas negras). La tienda que hay arriba esconde un Govi que a su vez contiene un **ALMA OSCURA**. Cuando esté en tu poder, déjate caer al lugar en el que conseguiste el Asson y avanza por el pasadizo hasta llegar a una puerta Sombra cerrada.

● Abre la puerta y consigue el **ENSEIGNE**, un escudo protector. Baja por la ruta de la izquierda que cruza las brasas, el túnel de las cloacas y sube al jarrón.

46 Corre hasta superar los pinchos y gira a la derecha en el cruce para dar con un **ALMA OSCURA** en el lado izquierdo.



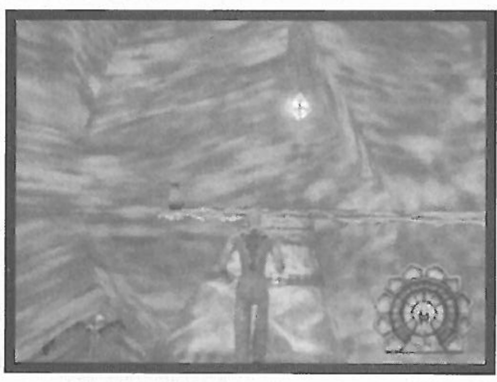


47 Hay otra ALMA OSCURA un poco más adelante.

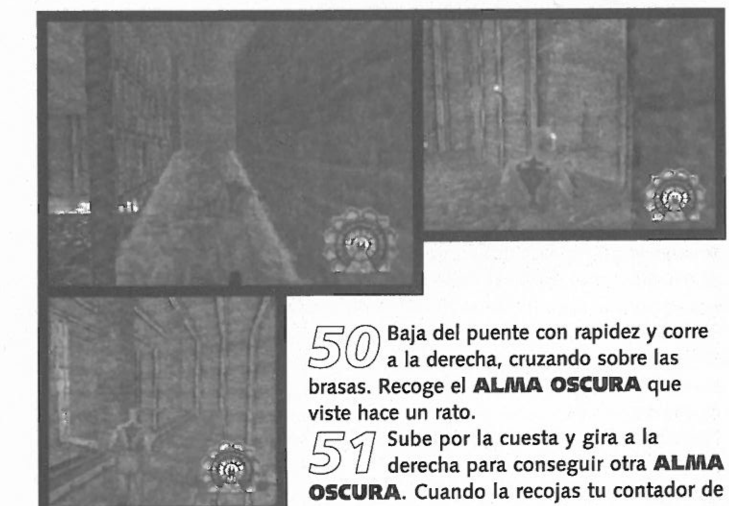
- Da media vuelta y corre de vuelta al cruce, pero en lugar de tirar por la izquierda, salta sobre el suelo de piedra y no pares de avanzar hasta que llegues al agujero en la pared.
- Déjate caer a la zona que hay debajo, corre hasta superar los Duppies y salta por el hueco siguiente.
- Avanza por el pasadizo hasta que te encuentres con el **BATON**. Sube a la carrera al segundo altar desde la derecha para conseguir el Truco Flame Grilled, y ofrece 100 cadeaux para elevar tu energía.
- Recuerda que debes volver aquí cada vez que consigas 100 cadeaux para realizar otra ofrenda.
- Sumerge el Baton en el éter para transportarte a otra zona del nivel, en la que podrás marcar un punto umbral si te limitas a cruzar el puente a la carrera.

48 Pulsa el botón que hay debajo para que aparezca una cuerda y accede a la parte siguiente. Allí podrás desplazarte colgado de los dedos para conseguir un **ALMA OSCURA**.

49 Explora el pasadizo largo para dar con un bloque de fuego. Si lo empujas, aparecerá otra **ALMA OSCURA**. Desplázate a la Entrada.



MANICOMIO: ENTRADA



50 Baja del puente con rapidez y corre a la derecha, cruzando sobre las brasas. Recoge el **ALMA OSCURA** que viste hace un rato.

51 Sube por la cuesta y gira a la derecha para conseguir otra **ALMA OSCURA**. Cuando la recojas tu contador de Sombra aumentará un nivel más.

52 Da media vuelta, cruza las tablas de madera cortas y salta sobre la caja de madera alta para conseguir el **ALMA OSCURA**.

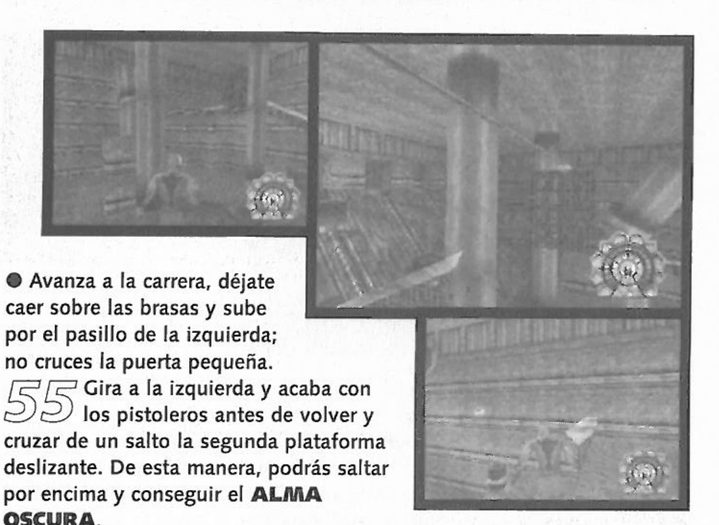
53 Utiliza al oso para transportarte a la puerta principal y cruza sobre las brasas de vuelta al lugar en el que estabas antes. Camina sobre las vigas (no te desvíes a la izquierda) si quieres conseguir otra **ALMA OSCURA**. A continuación, da media vuelta y métete en el pasillo naranja. Mata a los carniceros, abre la puerta, pero no entres todavía.

● Vuelve a cruzar los tablones de madera de modo que acabes al pasar el cruce; cruza el otro pasillo.



54 Roba el **ALMA OSCURA** a los enemigos que van armados hasta los dientes y transpórtate a otro nivel.

MANICOMIO: JAULAS



● Avanza a la carrera, déjate caer sobre las brasas y sube por el pasillo de la izquierda; no cruces la puerta pequeña.

55 Gira a la izquierda y acaba con los pistoleros antes de volver y cruzar de un salto la segunda plataforma deslizante. De esta manera, podrás saltar por encima y conseguir el **ALMA OSCURA**.

56 Vuelve a subir y cruza al otro lado de la sala. Acciona la palanca para mover la jaula y sube a la baranda para conseguir otra **ALMA OSCURA**.

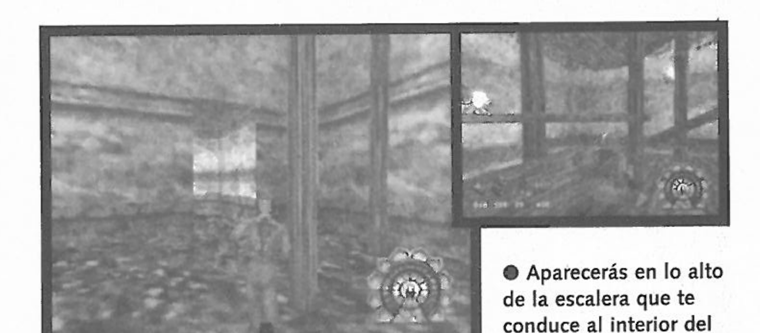
57 Encima de una de las plataformas deslizantes rojas hay un pasadizo secreto. Síguelo, balancéate con la cuerda y conseguirás otra **ALMA OSCURA**.

58 Salta a la izquierda sobre la tubería de metal que hay enfrente y a continuación busca al Govi que hay en la caja de tu izquierda. Dispárale y salta sobre la jaula (por una esquina) para conseguir el **ALMA OSCURA**.



59 Salta de vuelta y corre por el pasillo; dispara al Govi siguiente y salta dentro de la jaula para conseguir el **ALMA OSCURA**. Desplázate al Templo del Fuego.

TEMPLO DEL FUEGO



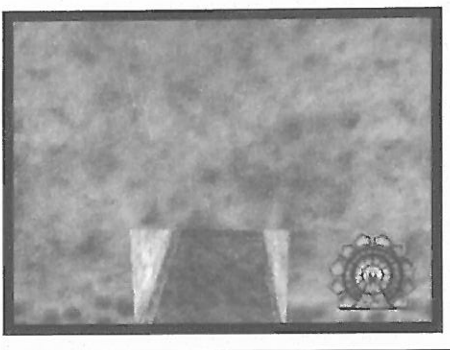
● Aparecerás en lo alto de la escalera que te conduce al interior del templo. Cruza el tramo de cuchillas y péndulos hasta la tercera estancia y déjate caer sobre las brasas que hay debajo.

60 Cruza la pequeña arcada de la derecha y llegarás a otra **ALMA OSCURA**.

● Vuelve a cruzar las brasas y entra en el pasillo que hay delante; a continuación, sigue por los tablones de madera.

● Esquiva las cuchillas giratorias agachándote para llegar a lo más alto. A continuación, ejecuta un salto en carrera hacia el interruptor de la estancia que queda a la izquierda del pasillo bloqueado. Pulsa el botón, vuelve a subir y empuja todos los bloques de fuego nuevos que veas.

61 Sigue avanzando hasta que des con otra **ALMA OSCURA**. Utiliza al oso para entrar en el Templo de la Profecía.

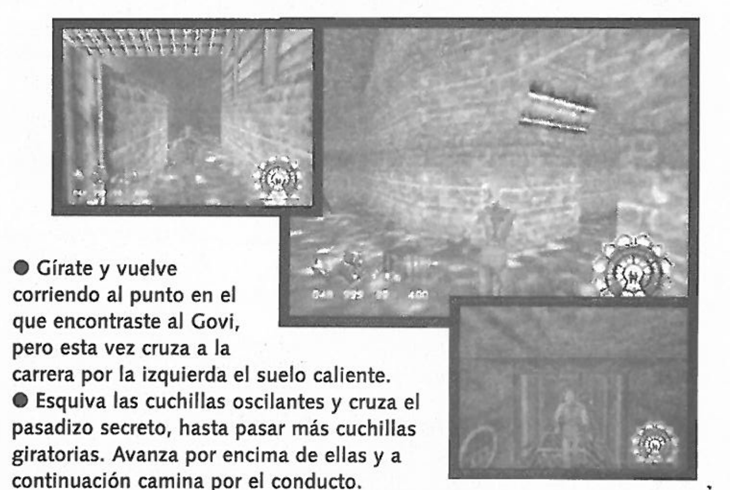


TEMPLO DE LA PROFECÍA



● Da media vuelta y huye del templo para dar con una puerta Sombra cerrada.
● Ábrela para conseguir el **MARTEAU**, una antiquísima mandíbula que se utiliza para tocar los Tambores Rada. Puedes practicar con los tres que tienes cerca para abrir una zona secreta antes de volver a la Catedral.

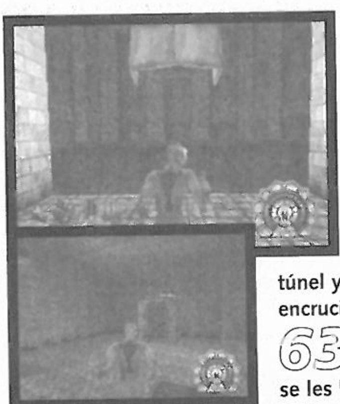
CATEDRAL DEL DOLOR



● Gírate y vuelve corriendo al punto en el que encontraste al Govi, pero esta vez cruza a la carrera por la izquierda el suelo caliente.
● Esquiva las cuchillas oscilantes y cruza el pasadizo secreto, hasta pasar más cuchillas giratorias. Avanza por encima de ellas y a continuación camina por el conducto.

62 Explora las salas para dar con un **ALMA OSCURA**, sube la escalera y déjate caer por el hueco para conseguir el truco de las Shotguns de la Zona Muerta. Vuelve a los Patios.

MANICOMIO: PATIOS



● Supera al malo y abre la puerta que hay al final del vestíbulo. Entra en la sala de baldosas blancas que hay al lado de la palanca y cruza las brasas de modo que puedas entrar en el túnel pequeño que hay encima.

62 Gira a la izquierda, déjate caer y consigue el **ALMA OSCURA**. Vuelve a entrar en el túnel y gira por el otro lado en la encrucijada para luchar contra el Trueform.

63 Estos chicarrones son simplemente unos guerreros de Legión a los que se les ha implantado un **ALMA OSCURA**.

● Desenfunda el Enseigne y la Shadowgun y utiliza disparos cargados para destruir a la bestia. Sus proyectiles son teledirigidos, así que tira de escudo para protegerte de posibles daños.

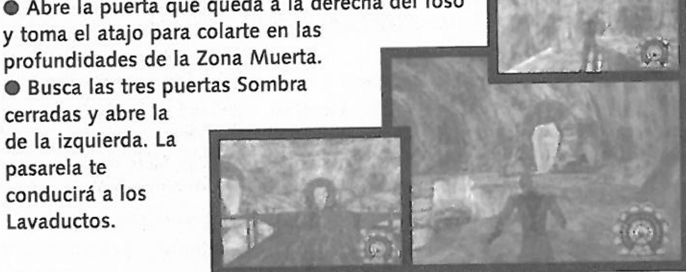
64 Róbale su **ALMA OSCURA** y viaja a la Cámara de la Profecía.

SENDEROS DE SOMBRA CÁMARA DE LA PROFECÍA

● Atraviesa las tres primeras puertas Sombra y entra en la cueva que hay al final de la pasarela en espiral.

● Abre la puerta que queda a la derecha del foso y toma el atajo para colarte en las profundidades de la Zona Muerta.

● Busca las tres puertas Sombra cerradas y abre la de la izquierda. La pasarela te conducirá a los Lavaductos.

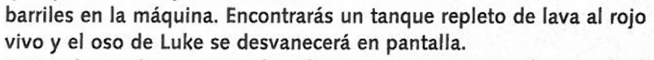


MANICOMIO: LAVADUCTOS

● Trepa hacia la lava que fluye y síguela hasta la escalera. Súbela y cruza las brasas para llegar al pasillo estrecho de la derecha.

65 Sube la escalera para dar con otra **ALMA OSCURA**, y a continuación acciona la palanca para abrir la puerta.

● Sube la escalera y cruza la puerta que queda a la izquierda de los barriles en la máquina. Encontrarás un tanque repleto de lava al rojo vivo y el oso de Luke se desvanecerá en pantalla.



● Baja la escalera, acciona la palanca y empieza a girar la pala alrededor de la lava.

66 Súbete y deja que te conduzca al **ALMA OSCURA**.

● Avanza hacia la cornisa siguiente y entra en la zona de almacenaje. Sube las escaleras a la carrera y salta de escalón en escalón hasta que llegues a lo alto de una cuesta enorme (deberás saltar a los lados, además de hacia arriba). Cruza a la carrera la punta de las cuchillas.

67 Ahora gira a la derecha, camina sobre las cajas y darás con el **ALMA OSCURA**.

● Por último, vuelve a la estancia grande que había cerca de la salida (la de las plataformas móviles y las brasas). Baja por la ruta izquierda y utiliza la llave del Ingeniero para abrir esas puertas tan raras que hay arriba.

68 Sube y entra por la de la derecha para recoger otra **ALMA OSCURA**.

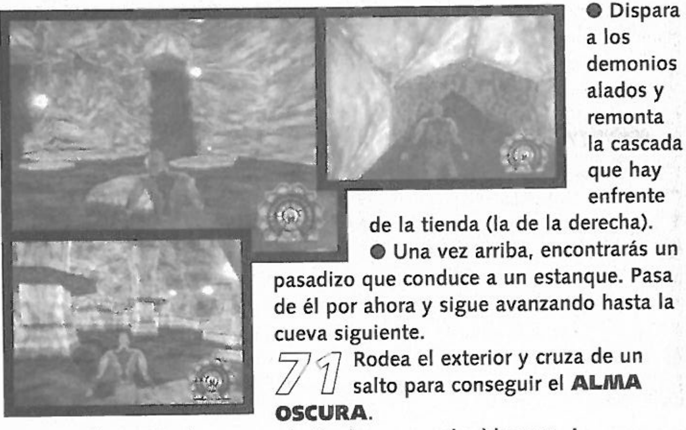
69 Vuelve al punto de la cerradura y adéntrate en el túnel para dar con otra **ALMA OSCURA**. Abre la puerta.



70 Vuelve atrás, avanza por las brasas hacia la derecha y dispara al Govi para conseguir un **ALMA OSCURA** más.

● Transpórtate a la Cámara de la Profecía y atraviésala para llegar al Páramo.

PÁRAMO TEMPLO DE LA VIDA



● Dispara a los demonios alados y remonta la cascada que hay enfrente de la tienda (la de la derecha).

● Una vez arriba, encontrarás un pasadizo que conduce a un estanque. Pasa de él por ahora y sigue avanzando hasta la cueva siguiente.

71 Rodea el exterior y cruza de un salto para conseguir el **ALMA OSCURA**.

● Tus poderes Sombra aumentarán de uno a ocho bloques. A continuación, transpórtate a la Cámara de la Profecía.

SENDEROS DE SOMBRA: CÁMARA DE LA PROFECÍA

● Avanza por los senderos y sumerge el Baton en el éter para transportarte a las profundidades de la Zona muerta. Trepa hasta las tres puertas que tienes encima y abre la de la derecha para acceder a la entrada del Templo de la Sangre.

TEMPLO DE LA SANGRE (NAGER)

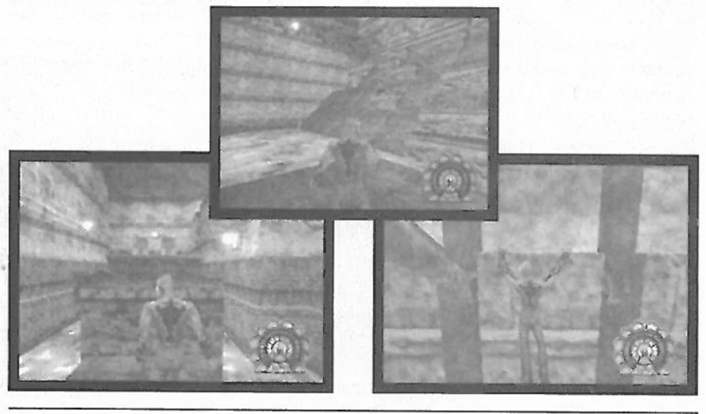


● Pulsa los dos botones que hay a los lados de las estatuas para bajarlas, y trepa por las rocas para entrar en el pasadizo que hay detrás de una de ellas.

● Baja por los escalones y salta sobre la lava; a continuación cruza para pulsar los dos botones de las paredes. Salta de vuelta por los escalones y agárrate a la cornisa del muro de la izquierda. Desplázate con la punta de los dedos hacia la izquierda y reincorpórate.

● En la cámara hay un montón de trucos y trampas que pondrán a prueba tus habilidades. Supera el péndulo de un salto, cruza las piedras móviles y supera a la carrera las estatuas deslizantes para entrar en la sala siguiente. ¿Ves esas cuchillas que hay en la pared de tu derecha? Debes colgarte de la cornisa y superarlas de esa guisa.

● Si crees que todo eso ha sido difícil, ni te cuento lo que viene ahora. Baja por el pasillo (hasta pasar a la hermana que duerme) y pulsa el botón para que aparezca una cuerda. Vuelve atrás a la carrera, por la puerta que pasaste antes, y prepárate...





72 Haz rotar la cámara para que te resulte más fácil superar las cuchillas. Déjate caer sobre las brasas de la sala siguiente, pasa las cuchillas a la carrera y conseguirás el **ALMA OSCURA**.

● Da media vuelta y verás un túnel pequeño que transcurre bajo las estatuas. Crúzalo y pulsa los cinco botones para hacer descender el andamio, súbete y recibirás el **GAD NAGER**.

73 Shadowman saldrá de un salto y caerá en la lava que había al lado del punto de reinicio; puedes nadar por el agujero que hay bajo la jaula y conseguir el **ALMA OSCURA**.

● Desplázate colgado por el muro de la izquierda otra vez y pasa a la sala de las cuatro cuchillas en la pared.

74 Cruza a nado la lava y sube pasando las cuchillas giratorias (utiliza C-abajo para agacharte) para liberar al **ALMA OSCURA**.

● Utiliza el oso de Luke para regresar al punto de reinicio y avanza colgado hacia la derecha por el otro muro.

● Pulsa el botón para girar la rueda de madera y entra por el agujero.

● Déjate caer en el suelo que hay debajo, gira a la derecha y acciona el bloque descolorido. A continuación, pulsa el botón de la pared.

75 Avanza hasta pasar la columna y baja por el pasillo. Pulsa el botón y saldrá una cuerda. Sigue avanzando, supera las cuchillas y balancéate hacia el **ALMA OSCURA**.

● Sumérgete en la lava, ve por la izquierda hacia el interruptor que drenará toda la lava y vuelve hacia el interruptor que vuelve a impulsarla dentro.

76 Recoge el **ALMA OSCURA** antes de trasladarte al Templo del Fuego.



TEMPLO DEL FUEGO

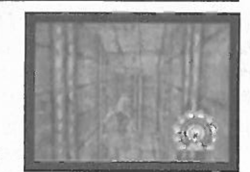


● Baja por la escalera y remonta la cascada de la derecha que ofrece una panorámica del estanque.

77 Justo en la parte trasera del pasadizo hay un **ALMA OSCURA**. Dispara al Govi para liberarla y toma sus poderes. Vuelve a los Lavaductos.

MANICOMIO: LAVADUCTOS

● Sumérgete en la lava y nada hacia la derecha para dar con un pasillo secreto. Utiliza la llave en la sala siguiente para abrir la puerta y el techo de modo que puedas reincorporarte.



● En lugar de dejarte caer sobre las cajas que hay debajo, busca a la izquierda un agujero en el techo por el que puedas subir al balcón.

78 Baja la escalera y recoge el **ALMA OSCURA** antes de dirigirte a la Cámara de la Profecía.

SENDEROS DE SOMBRA: CÁMARA DE LA PROFECÍA



● Coloca el Baton en el altar para adentrarte en la Zona Muerta y supera a la carrera las brasas que conducen al pasadizo de roca gris.

● Abre la puerta Sombra y dentro de la cámara encontrarás la última parte de L'eclipser (La Lame). Ahora vuelve atrás para entrevistarte con Nettie.

BAYOU PARADIS, LOUISIANA

- Deja que Nettie haga sus conjuros y después serás capaz de utilizar tus poderes Sombra en Liveside.

79 Dispara al Govi que hay en la esquina izquierda de la sala y conseguirás un **ALMA OSCURA**.

80 Dispara al Govi que hay en el otro extremo y conseguirás otra **ALMA OSCURA**.

- Sal de la sala y mata a los perros endemoniados antes de colocar el Baton en el altar para trasladarte a un punto previo del pantano.

81 Recoge el **ALMA OSCURA** y vuelve a la cabaña que hay detrás de la iglesia.

82 Nada bajo las rocas y sal a tierra firme, balancéate hacia las cabañas pequeñas y recoge el **ALMA OSCURA**. Baja de un salto y dirígete al lago (pasa los cocodrilos).

83 Nada hacia la cabaña pequeña que hay en el centro y recoge la **ESCOPETA** y el **ALMA OSCURA**.

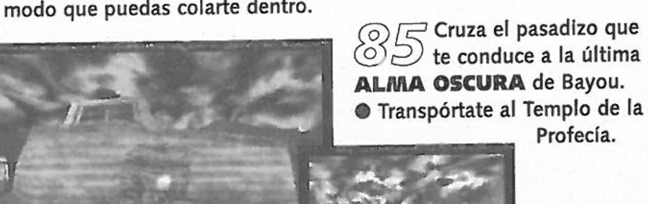
- Vuelve a la orilla, avanza por el sendero y al final llegarás cerca del principio del pantano.

84 Dispara al Govi que hay en la cabaña pequeña para arrancarle su **ALMA OSCURA**.

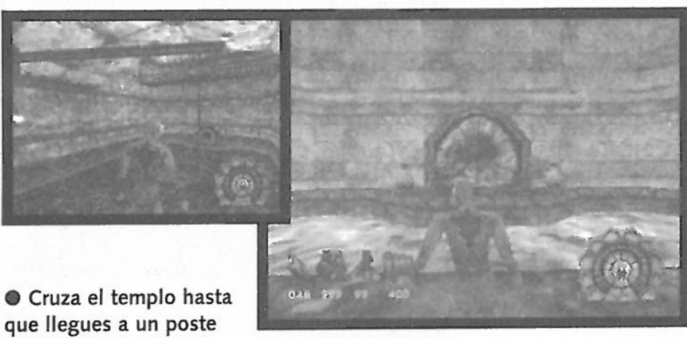
- Corre hacia la iglesia y vuela los tablones que hay a un lado del bote de modo que puedas colarte dentro.

85 Cruza el pasadizo que te conduce a la última **ALMA OSCURA** de Bayou.

- Transpórtate al Templo de la Profecía.



TEMPLO DE LA PROFECÍA



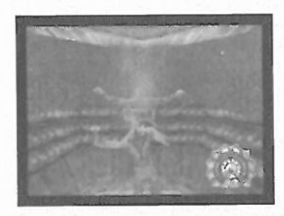
- Cruza el templo hasta que llegues a un poste giratorio que está sobre unas brasas.
- Tírate encima y ve por la derecha hacia la sala grande en la que conseguiste el Gad Marcher.
- Cruza la puerta de tu izquierda (sobre la lava), sube la rampa y entra en la sala siguiente. Avanza hacia la puerta y busca un poste de madera corto a su izquierda.
- Salta de modo que puedas agarrar el poste, y cuando desciendas poco a poco hacia el suelo, la caja que rodea al Govi se levantará.

86 Atraviesa las brasas a la carrera y dirígete a toda prisa hacia el **ALMA OSCURA** antes de que la jaula vuelva a caer.

- Utiliza el oso para visitar la Catedral.



CATEDRAL DEL DOLOR



● Entra por la segunda puerta de la derecha y sube hacia el escindido que cuelga en lo alto de la escalera. Pulsa C-izquierda para viajar hacia la Zona Viva.

PRISIÓN DEL CONDADO GARDELLLE

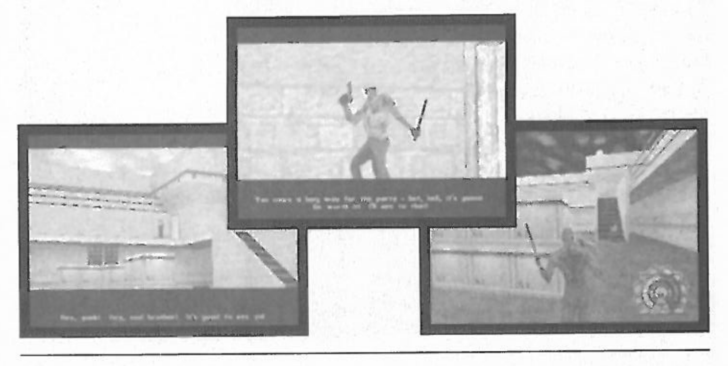
● Desenfunda la Escopeta y la Shadowgun antes de ir a por el primero de Los Cinco. Escóndete tras las cajas de la derecha y utilízalas de parapeto para esquivar las balas. No eres lo bastante rápido como para esquivarlas a campo abierto.

● Mantén pulsado el botón R para salir de tu escondrijo apenas un segundo y disparar un tiro cargado con tu Shadowgun, además de vaciar la escopeta contra su cuerpo. Luego, escapa de nuevo hacia atrás para evitar represalias.

● Si se acerca demasiado, corre hacia el siguiente lote de cajas apiladas y repite el proceso.

● Cuando empiece a descarnarse podrás ver su aspecto real. Dispara con tu Shadowgun para ganar la batalla.

87 Quítale su **ALMA OSCURA** y sube por la escalera para recoger la 0.9 SMG que hay en la mesa. Ahora transpórtate a la Catedral.



CATEDRAL DEL DOLOR

● Llega la hora de patearle el trasero a otro asesino en serie. Entra por la primera puerta de la izquierda (la del símbolo de dos lanzas cruzadas) y utiliza al escindido para acceder a la Zona Viva.

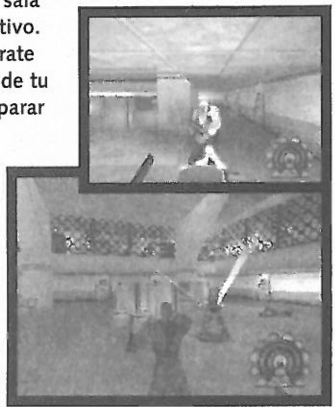
PRISIÓN DEL CONDADO GARDELLLE



● Desenfunda la artillería pesada (la Escopeta y el 0.9 SMG) y en cuanto hayas escuchado un rato al tipo que habla, corre hacia la izquierda alrededor del exterior de la estancia pero no bajes por el pasillo.

● Sube la escalera y tírate por el agujero del suelo para caer al pasillo por el que pasaste hace un momento. Puede que parezca una pérdida de tiempo, pero de este modo conseguirás que el asesino se aleje del lugar al que tú quieres ir.

● Vuela el candado de la puerta de hierro oxidada y hazte con el ACCUMULATOR. Avanza por el pasillo y recoge el MP-909 que hay en la mesa. Equípate con él en lugar del SMG y vuelve a la sala principal, ya que allí te espera tu objetivo.

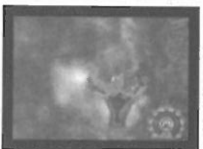


● Colócate detrás de algo pero asegúrate de estar cerca de él. Asoma la cabeza de tu agujero a intervalos y no pares de disparar hasta que se revele su auténtico yo.

● Empieza a disparar tu Shadowgun y persíguele si corre en busca de un parapeto. En menos que canta un gallo quedará reducido a una montaña de sangre y huesos.

88 Recoge esta **ALMA OSCURA** y transpórtate al Templo de la Sangre.

TEMPLO DE LA SANGRE



- Cruza de un salto los escalones y agárrate a la cornisa de la izquierda. Desplázate hacia la derecha y pulsa el botón que hay en la sala siguiente para hacer girar la rueda de madera (dos veces).
- Cruza el pasillo de la derecha, pulsa el interruptor para que empiece a fluir el agua, y dispara a las hermanas.

89 Pulsa el botón para que la rueda se mueva una vez más y a continuación corre a la derecha para remontar el agua. Dispara al Govi para conseguir el **ALMA OSCURA**.

TEMPLO DE LA PROFECÍA



- Cruza el templo como lo harías normalmente. Balancéate en el poste giratorio, pasa las estatuas, pasa del pasillo de los bloques de fuego y cruza la puerta que hay al otro lado de la estancia.
- Esquiva el péndulo, balancéate con la cuerda, y entra en la cámara siguiente. A la izquierda del Govi hay un pequeño poste de madera y, si te cuelgas, la cuesta suave que asciende se transformará en una serie de escalones.

90 Corre hacia ellos y sube para recoger el **ALMA OSCURA**.

- Sigue avanzando por el templo, pasa las cuchillas giratorias, avanza sobre el techo de la jaula, cruza la sala de la estatua y entra en el pasillo grande y largo en el que hay un péndulo oscilante.
- Dispara a las hermanas cuando se abalancen sobre ti y salta por los escalones hacia el pequeño altar. Perfora el altar con el Baton para cazar a un Govi que pasaste hace un rato.

91 Recoge el **ALMA OSCURA** y empuja el bloque descolorido para crear un atajo la mar de útil que te servirá en caso de que debas volver a las profundidades del templo más adelante.



- Transpórtate de nuevo a la Catedral.

CATEDRAL DEL DOLOR

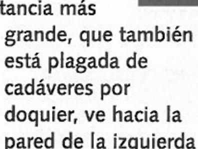


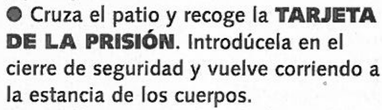
● El siguiente miembro de Los Cinco que debe caer en tus redes es el jefe por antonomasia: ¡el mismísimo Rey Lagarto! No mires mucho rato el cuadro que cuelga de la pared con su retrato, ya que es una de las visiones más horripilantes que puedas imaginar. Utiliza el Retractor para abrir el torso colgante y vuelve de visita a Liveside.

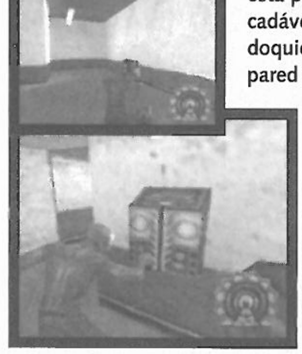
PRISIÓN DEL CONDADO GARDELLE

● Casi todos los enemigos que yacen en el suelo sin cabeza son inofensivos, pero muchos de ellos todavía tienen ganas de juerga. Cuando te acerques a según que cadáveres, se levantarán con la intención de atacarte, así que lleva siempre a punto y bien cargada la Shadowgun, por si las moscas.

● Cuando llegues a la estancia más grande, que también está plagada de cadáveres por doquier, ve hacia la pared de la izquierda y pasa por el hueco al exterior.





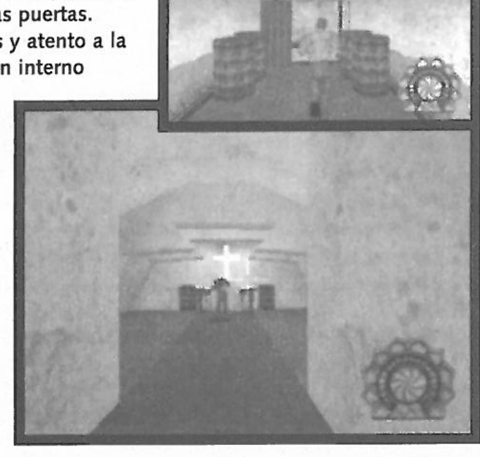


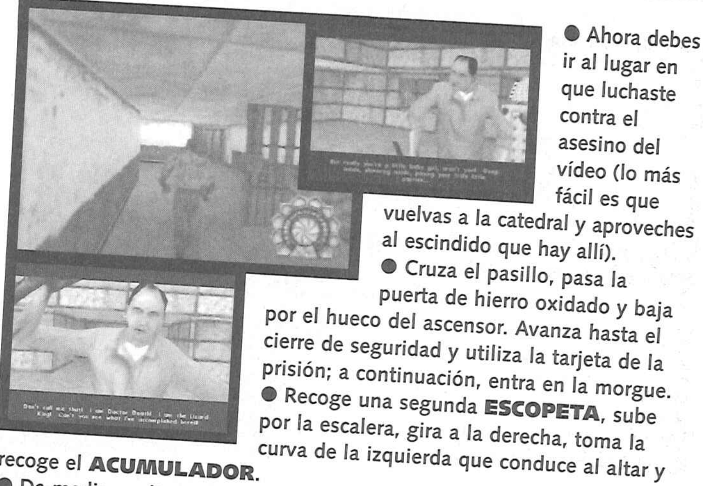
● Cruza el patio y recoge la **TARJETA DE LA PRISIÓN**. Introdúcela en el cierre de seguridad y vuelve corriendo a la estancia de los cuerpos.

● Mátalos y cruza el suelo hacia el pasillo, que también conduce al exterior. Observa el descenso del helicóptero y, a continuación, vuelve al pasillo.



● Desenfunda tu MP-909 y la Shadowgun y, sin salir al patio, apunta al helicóptero con el botón R.
● Mientras permaneces en la puerta puede que no veas a la nave en la pantalla, pero Shadowman sí que puede. Cuando el objetivo aparezca sabrás que puedes darle, así que empieza a disparar con las dos armas, pero prepárate para saltar hacia atrás si empiezan a darte.
● Cuando el helicóptero se estrelle contra el suelo, sube la cuesta de la izquierda a la carrera y baja al edificio.
● Utiliza la tarjeta de la prisión y cruza el patio por el pasillo que hay enfrente. No dejes de explorar esta zona (no es muy complicada) hasta que puedas salir.
● Supera a la carrera los cadáveres en descomposición y a continuación cruza la puerta que abriste para acceder al patio en el que luchaste con el Hombre Repo.
● Sube y entra en la prisión, y al final de pasillo utiliza la tarjeta para desbloquear una de las puertas. Cuélate en las cocinas y atento a la cabeza explosiva de un interno justo delante de ti.
● Súbete a la nevera y trepa hasta el piso de arriba. Déjate caer a continuación en el patio. Corre hacia el cierre de seguridad y utiliza la tarjeta de la prisión.





● Ahora debes ir al lugar en que luchaste contra el asesino del vídeo (lo más fácil es que vuelvas a la catedral y aproveches al escindido que hay allí).

● Cruza el pasillo, pasa la puerta de hierro oxidado y baja por el hueco del ascensor. Avanza hasta el cierre de seguridad y utiliza la tarjeta de la prisión; a continuación, entra en la morgue.

● Recoge una segunda **ESCOPETA**, sube por la escalera, gira a la derecha, toma la curva de la izquierda que conduce al altar y recoge el **ACUMULADOR**.

● Da media vuelta y entra en la sala de tu izquierda para usar la tarjeta de la prisión y, a continuación, entra en los pasillos naranjas.

● Baja la escalera y entra en la última habitación que tienes detrás para conseguir el Truco de la sopa de guisantes. Sal al pasillo principal y ve por la izquierda, luego por la derecha (dentro del pasillo verde), pasa la morgue y cruza la puerta que se acaba de abrir.

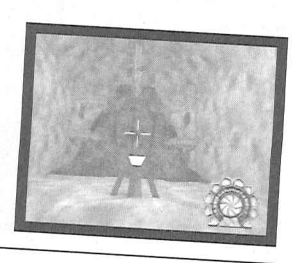
● Ponte cómodo y disfruta de la estupenda escena de vídeo sobre Mike y el Rey Lagarto y, a continuación, prepárate para luchar.

● Desenfunda dos armas de tu elección (podrías probar tu escopeta nueva), y huye de él. Rueda hacia adelante, pero mantén pulsado Abajo en el stick analógico de modo que encares hacia el otro lado.

● Apúntale con R y no pares de dar vueltas a su alrededor. Es muy rápido, pero si no lo pierdes de vista y no paras de moverte, no te costará demasiado acabar con él.

92 Dispara con la Shadowgun unas cuantas veces para rematarlo y a continuación recoge el **ALMA OSCURA** y el **PRISMA**.

● Utiliza la tarjeta de la prisión en la sala pequeña que hay detrás de la silla caída y corre hacia la puerta cerrada. Coloca el prisma delante para poder acceder a otra parte del Bloque Motor.



MANICOMIO: BLOQUE MOTOR

● Introduce la llave del Ingeniero en las dos cerraduras de la sala para abrir la puerta grande. Crúzala, sube por la cuesta y baja hasta pasar las puertas.

● Acciona la palanca para liberar a los Trueforms de sus jaulas y dirígete hacia la rampa que conduce hacia ellos.

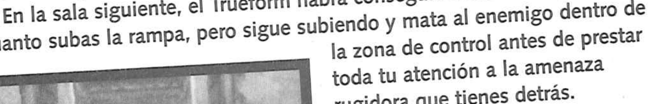
93 Ladéate y dispara tiros cargados; utiliza la pared a modo de parapeto contra sus ataques, y cuando los hayas matado a los dos, recoge el **ALMA OSCURA** que quedará allí.

94 Había dos, por lo que aún puedes recoger otra **ALMA OSCURA** como recompensa tras la batalla.

● Corre hacia la cerradura de la esquina de la sala y utiliza la llave del Ingeniero para abrir las puertas aplastantes que tienes encima.

● Sube a las pequeñas cajas que hay sobre las jaulas de los Trueforms y crúzalas de un salto para llegar al pasillo.

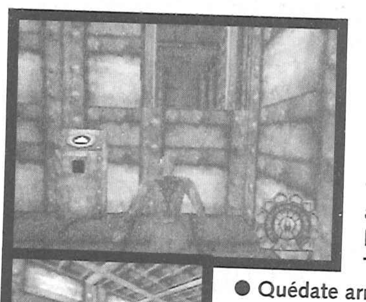
● Ejecuta un salto en carrera para agarrarte a la viga de metal que tienes delante cuando sales del pasillo y reincorpórate. Ve hacia la izquierda, esquiva los puntos punzantes (cómo no) y gira la llave para abrir las siguientes puertas aplastantes.



● En la sala siguiente, el Trueform habrá conseguido salir de su jaula en cuanto subas la rampa, pero sigue subiendo y mata al enemigo dentro de la zona de control antes de prestar toda tu atención a la amenaza rugidora que tienes detrás.



95 Recoge el **ALMA OSCURA** que queda entre los restos de su cuerpo y disfruta cuando tu poder Sombra se incremente hasta los nueve bloques.



● Sube a la sala siguiente y desbloquea la puerta. Mata a los malos y vuelve a la sala previa; ahora podrás accionar la palanca para que desde la zona adyacente venga una jaula.

● Utiliza la jaula para volver atrás, sube por la cuesta y acciona la palanca para liberar al Trueform.

● Quédate arriba y dispárale con ráfagas cargadas de Shadowgun para acabar con él. Utiliza el Enseigne para protegerte de sus ataques con proyectil.

96 Quítale su **ALMA OSCURA** y sube hasta que puedas utilizar la llave para abrir las puertas aplastantes, pero no pases por ahí todavía.

● Sube por la cuesta, a la izquierda, y entra en otra sala de control; acciona la palanca para desbloquear la puerta que hay detrás de la jaula de transporte.

97 Mata a los enemigos que hay tras las puertas y súbete a la primera máquina para conseguir un **ALMA OSCURA**.

98 Avanza hasta la máquina de enfrente y salta para conseguir el **ALMA OSCURA**. Vuelve atrás a la carrera, cruza las puertas que abriste antes y entra en la sala de control de pistones (Sala 4).

● Los aros dorados que rodean las válvulas son en realidad una forma de medir la presión que hay dentro de cada una. La secuencia que debes seguir para desconectarlo es 2 4 5, por lo que debes colocar el tubo de la izquierda en el segundo aro dorado (excluye el de abajo), el del centro en el cuarto y el de la derecha en el quinto. De este modo se parará esta parte de la máquina.

● Transpórtate a la Cámara de la Profecía.



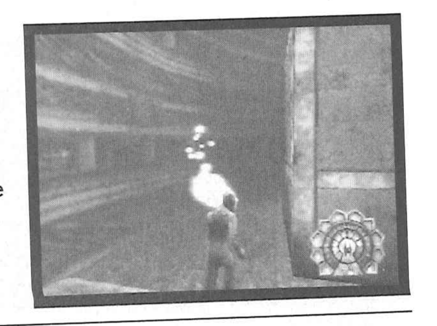
TEMPLO DE LA PROFECÍA

- Dirígete a la cueva del foso lleno de brasas y toma el atajo que pasa por el umbral ataúd de la derecha.
- Cuando llegues a las tres puertas Sombra que están en lo alto, abre la del medio (necesitarás un poder de Sombra de nivel nueve). Entra y cruza la pasarela.

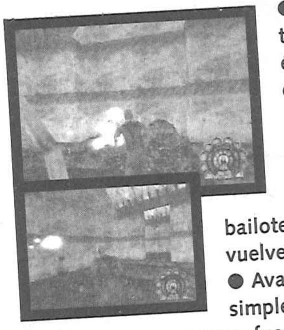
MANICOMIO: CIUDAD SUBTERRÁNEA

- ¡Esta zona es MUY oscura! Corre hacia el área de negro y trepa hasta entrar en la zona siguiente. Sube hasta la puerta de la derecha pero no entres.
- Continúa subiendo y salta hacia la tubería metálica que tienes a tu izquierda para conseguir el Truco Play as Duppie (juega como Duppie).
- Vuelve atrás y pasa sobre la tubería de la derecha, avanza hacia la cornisa que hay enfrente y abre la puerta. Una vez dentro, utiliza la llave del Ingeniero, vuelve atrás y déjate caer al suelo.
- Avanza por la derecha (alrededor de la pequeña cúpula), y baja por el callejón oscuro hasta que encuentres la cuerda de la zona siguiente.
- Dispara a los vigilantes y trepa por la cuerda, avanza por el tablón pero no abras la puerta. Cruza de un salto hacia la cornisa y abre la puerta que hay al final. Una vez dentro, utiliza la llave para desbloquear la puerta siguiente.
- Entra y abre la siguiente puerta cerrada (la cerradura está a su izquierda). Sal a la cornisa, salta sobre las tuberías, avanza hacia la cornisa que hay enfrente y gira a la derecha hasta la puerta.
- Súbete a la caja de tu izquierda y cruza de un salto el resto de cajas para acceder a la estancia siguiente.
- Cae al suelo para que el Trueform te persiga (sin avisarle). Mátalo, pero utiliza el Enseigne para protegerte de sus ataques.

99 Recoge el **ALMA OSCURA** y transpórtate al Páramo.



PÁRAMO: TEMPLO DE LA VIDA



● Cruza el puente a la carrera y entra en el templo de piedra. Avanza hasta pasar el éter, bajo uno de los arcos, y sube al piso de piedra que tienes a tu izquierda.

100 Pasa el pequeño cuadrado de pinchos y empuja el bloque de fuego. Libera al **ALMA OSCURA** de la prisión de su Govi, y pégate un buen bailoteo para celebrar que ya tienes cien. Ahora vuelve atrás.

● Avanza hasta pasar el arco doble, cruza el arco simple y gira a la derecha. Salta sobre la piedra, pasa la cara que escupe fuego y cruza las brasas hacia la encrucijada de tres direcciones por la que pasaste hace ya un buen rato.

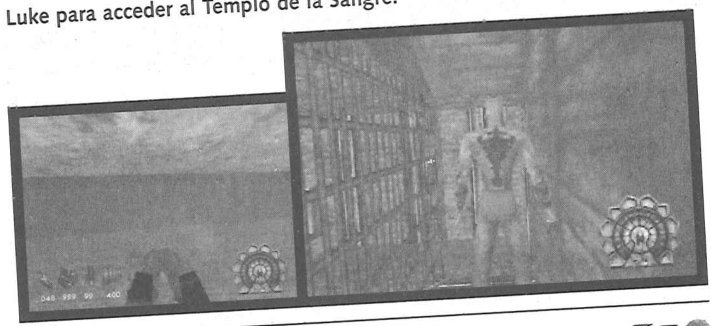
101 Cruza a nado la lava al rojo vivo para conseguir el **ALMA OSCURA** y transpórtate a los Lavaductos.

MANICOMIO: LAVADUCTOS

● Sumérgete en la lava y nada hacia la izquierda por el pasillo pequeño. Sal a la superficie y utiliza la llave del Ingeniero para abrir el techo de modo que puedas pasar a las escaleras.

102 Abajo tienes otra **ALMA OSCURA**.

● Utiliza la máquina para abrir la puerta y utiliza el oso de peluche de Luke para acceder al Templo de la Sangre.



TEMPLO DE LA SANGRE



● Cuélgate de la cornisa de la derecha y arrástrate por ella hasta que entres en la sala siguiente. Salta sobre la columna emergente y deja que te lleve a las alturas.

● Déjala de un salto para caer sobre la cornisa y entra en el pasillo estrecho. Gira a la derecha cuando veas la estatua que bloquea el paso y pulsa el botón que encuentres para que el péndulo empiece a oscilar. De esta forma se creará un puente que te irá de perlas.

● Cruza el puente y pulsa los dos botones para hundir las estatuas que hay encima. Ahora vuelve hacia ellas y avanza hasta el pequeño túnel.

● Crúzalo y abre el Umbral Ataúd para conseguir el **CALABASH**. Vuelve al Umbral Ataúd (deberás transportarte al punto de reinicio) y, en lugar de cruzarla, utiliza el Flambeau para quemar el panel.

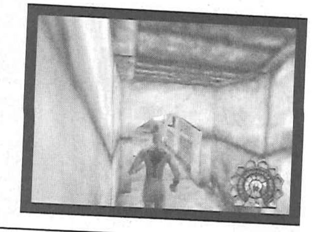
103 Al fondo del pasillo, coloca el Calabash de manera que destruya la losa que tienes encima. Salta fuera del agujero en que te encuentras y dispara al Govi para liberar al **ALMA OSCURA**.

104 Vuelve a las estatuas hundidas y utiliza el Calabash para destruir todas las losas de la cámara. Una de las losas que hay cerca de las hermanas durmientes oculta debajo un pasillo escondido y en el otro extremo, tienes otra **ALMA OSCURA**.

● Transpórtate al Pantano.

BAYOU PARADIS, LOUISIANA

● Sal de la iglesia, dispara a los perros endemoniados y coloca la Calabash sobre la losa de piedra que hay al lado del edificio.



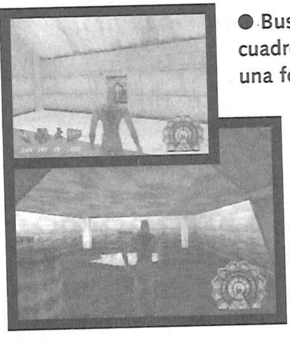
105 Avanza por el túnel tortuoso y consigue el **ALMA OSCURA**.

● Ve a la Catedral.

CATEDRAL DEL DOLOR

● Avanza en línea recta, cruza la puerta del Rey Lagarto y avanza hasta el escindido que conduce de vuelta a la Zona Viva. Colócate delante y pulsa C-izquierda para cruzar al otro lado.

PRISIÓN DEL CONDADO GARDELLE



● Busca por el muro de la derecha. Hay un cuadro un poco más grande que los demás: es una foto de unos escalones con los símbolos de Los Cinco en el exterior.

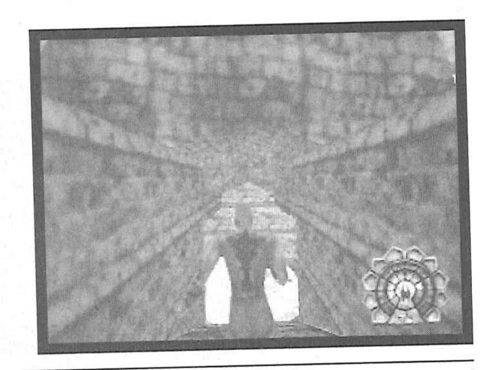
● Dispara al cuadro para abrir un pasillo secreto y crúzalo, pero antes tómate un respiro y contempla las obras de arte que cuelgan de las paredes.

● Al final hay otra losa de piedra; utiliza el Calabash para romperla. Déjate caer y recoge el **ACCUMULATOR**. Tu próxima parada será... el Templo de la Profecía.

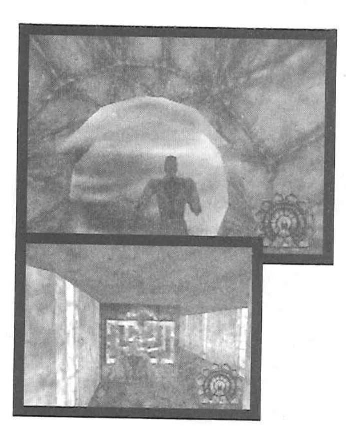
TEMPLO DE LA PROFECÍA

106 Con la energía del Calabash, haz añicos la losa de piedra y salta dentro del agujero para conseguir el **ALMA OSCURA**.

● Y ahora, a por otro templo...



TEMPLO DEL FUEGO



● También está muy cerca del punto umbral, así que no debes buscar demasiado. Entra en el templo y utiliza el Calabash para acceder al pasadizo secreto.

107 Aparta el bloque de fuego de tu camino y recoge el **ALMA OSCURA**. Hora de dirigirse a los Lavaductos.

MANICOMIO: LAVADUCTOS

● Cruza al otro lado del tanque de lava y baja por la escalera a la sala de almacenaje.

● Salta sobre el pequeño montículo de tu derecha (no le dispares) y aprovéchalo para ganar un poco de altura de modo que puedas agarrarte a la caja superior y subirte encima.

108 Da un salto hacia el **ALMA OSCURA** encerrada en el Govi y hazte con ella.

● Dirígete a la Ciudad Subterránea.



CIUDAD SUBTERRÁNEA

● Avanza a la carrera y súbete a la cornisa de tu derecha. Trepa a las rocas y dirígete a la puerta que tienes enfrente saltando desde la tubería.

● Cruza la puerta y sube a la consola alta del extremo. Sigue trepando hasta colocarte sobre una de las cuchillas giratorias.

● Haz que gire hacia el pasillo de madera y ejecuta un salto en carrera para meterte dentro (es bastante difícil, ya que parte de la pared sale hacia fuera, pero si te colocas en la posición correcta lo lograrás).

● En la siguiente zona amplia, tira por la izquierda, hacia el siguiente pasillo, y mata a todos los enemigos que encuentres en las estaciones de control antes de introducirte en ellas.

109 Baja la escalera, gira a la izquierda y encontrarás un **ALMA OSCURA**.

● Vuelve a la zona amplia de las cuchillas fijas y salta al suelo. Utiliza la llave del Ingeniero para ponerlas en marcha de nuevo y trepa a la segunda cuchilla empezando por arriba.

● Condúcela hacia el pasillo pequeño, pero no vayas hacia los puntos metálicos giratorios. Déjate caer en la otra estancia, abre la puerta y cruza la que hay al final del vestíbulo de tu izquierda.



● Mata a los vigilantes y sube la escalera para conseguir un **RETRACTOR**. Vuelve atrás, cruza la puerta del otro extremo del pasillo corto y utiliza la llave para parar a los puntos metálicos giratorios.

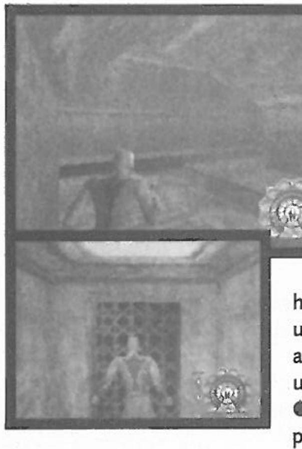
110 Déjate caer por el hueco que hay después y recoge el **ALMA OSCURA**.

● Otra vez hacia la Catedral.

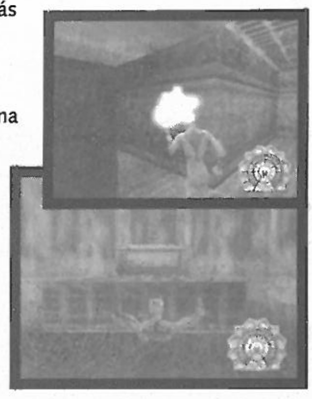
CATEDRAL DEL DOLOR

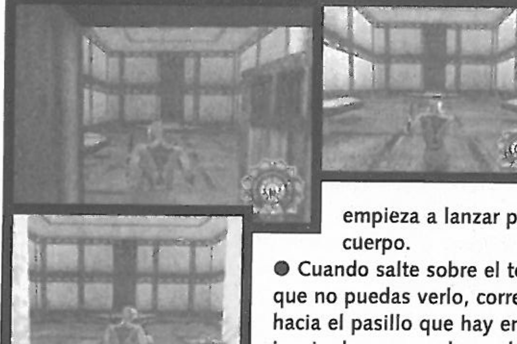
- Cruza la segunda puerta de tu izquierda (bajo la daga púrpura), y utiliza al escindido para acceder a Liveside.

ESTACIÓN DE DOWN STREET



- Recoge el **PERIÓDICO** de Jack que hay en la mesa. Te servirá para entender más cosas del Motor Oscuro, los escindidos y los Trueforms.
- Entra en la cloaca y ve a la izquierda y, a continuación, a la derecha. Súbete al pasillo pequeño y avanza hacia la cámara inundada.
- Cruza a nado el túnel corto que hay al fondo y luego sube hasta pasar la unidad giratoria para poder acceder al ascensor. Entra y pulsa C-izquierda para utilizarlo.
- Si quieres otro Acumulador, debes ir a por él ahora mismo, pero no te hará falta para completar el juego (de hecho, lo más seguro es que no lo utilices).
- Para ir a por Jack, gira a la izquierda, métete en el agua y cruza el pasillo pegado a la pared hasta que llegues a una caja de control.
- Acciona la palanca para desactivar los motores que hay al lado, de modo que puedas nadar hacia el pasillo. Zambúllete en el agua al final y avanza hasta cruzar una puerta.
- Sal a la superficie con un buen par de armas en ristre y avanza para enfrentarte a tu adversario.





● Cuando vaya a por ti (de forma un tanto cómica, la verdad sea dicha), empieza a lanzar plomo contra su cuerpo.

● Cuando salte sobre el techo de modo que no puedas verlo, corre a toda pastilla hacia el pasillo que hay en la pared de la izquierda, pero en lugar de cruzarlo, quédate en la entrada y gírate para encarar el pasillo que hay enfrente. Espera ahí y prepárate para salir corriendo en cuanto Jack intente atacar.

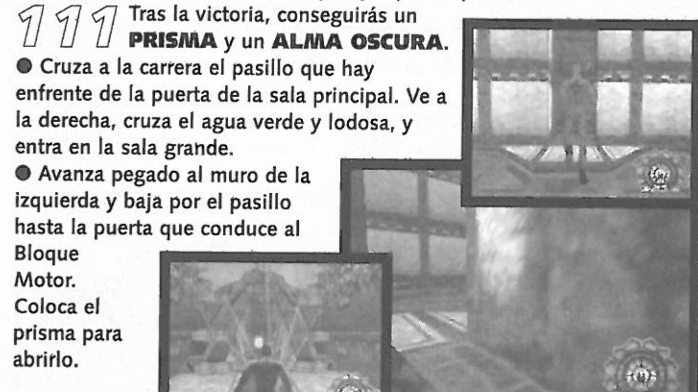
● Su plan consiste en caer justo detrás de ti y clavarte el cuchillo en la espalda. En cuanto veas que su camisa blanca aparece en pantalla, corre hacia el pasillo de enfrente y salta para evitar que el agua frene tu carrera. Cuando llegues a la puerta ejecuta una voltereta hacia atrás (Arriba y C-abajo, y mantén pulsado Abajo durante el movimiento).

● Justo después empieza a disparar a diestro y siniestro y cuando su cuerpo cambie, dispara tu Shadowgun. Si todavía no ha muerto, huye (quédate quieto en la sala principal) y repite el proceso.

111 Tras la victoria, conseguirás un **PRISMA** y un **ALMA OSCURA**.

● Cruza a la carrera el pasillo que hay enfrente de la puerta de la sala principal. Ve a la derecha, cruza el agua verde y lodosa, y entra en la sala grande.

● Avanza pegado al muro de la izquierda y baja por el pasillo hasta la puerta que conduce al Bloque Motor. Coloca el prisma para abrirlo.



MANICOMIO: BLOQUE MOTOR



● Baja la rampa y avanza directo hacia la cerradura. Introduce la llave del Ingeniero y abre las puertas aplastantes. Vuelve a subir y cruza el pasillo de madera.

● Desbloquea la puerta del área siguiente pero no la cruces. Pasa sobre las brasas y entra en el pasillo pequeño.

● Déjate caer, acciona la palanca para liberar al Trueform y derrótalo como ya sabes.

112 Recoge el **ALMA OSCURA** de entre sus restos y cruza por la puerta. Súbete al Trueform de la jaula y búrlate de él para que vaya detrás de ti.

113 Patéale bien su peludo trasero y recoge el **ALMA OSCURA**.

114 Sigue adelante y acciona la palanca para luchar con el último Trueform. Desenfunda el Enseigne y la Shadowgun como siempre y acaba con él para hacerte con su **ALMA OSCURA**.

● Sube a lo más alto de la estancia y entra en la sala de control de pistones. Cambia la serie existente por la siguiente: 1 2 4. De este modo se parará. Transpórtate a las jaulas.

MANICOMIO: JAULAS

● Al lado del funicular rojo hay una cornisa estrecha que puedes pasar por alto con facilidad. Cuélgate de ella y atraviésala para acceder a la zona pantanosa.

● Corre por las consolas de control y utiliza la llave del Ingeniero para abrir la puerta. Detrás, al subir la escalera, hay un **RETRACTOR**. Recógelo y vuelve a la zona pantanosa, pero esta vez busca una cerradura a mano izquierda.



115 Introduce la llave, cruza la viga hasta el túnel pequeño que hay enfrente, recoge el **ALMA OSCURA** y vuelve al Páramo.

PÁRAMO: TEMPLO DE LA VIDA



● Dirígete a la tienda que hay al principio del nivel y remonta la catarata de enfrente.

● Cruza la cueva a la carrera y sumérgete en el agua. Cruza a nado el túnel pequeño y sal a la superficie en una zona nueva. Aquí deberás saltar de plataforma en plataforma para subir a lo más alto.

116 Dispara al Govi que encontrarás mientras subes y recoge el **ALMA OSCURA**. Dentro de la cabaña de madera hay un interruptor.

● Acciónalo para que el molino empiece a girar y vuelve a cruzar a nado la cueva hasta que veas a un Govi sobre el agua.



117 Ahora la pequeña plataforma de madera estará en movimiento. Súbete y baja por el otro extremo para recoger el **ALMA OSCURA**.

● Utiliza el Oso de Luke para ir a la Catedral.

CATEDRAL DEL DOLOR

● Si vas corto de munición, viaja por uno de los escindidos hasta el lugar en el que luchaste con el Hombre Repo y utiliza el oso para regresar.

● Tu objetivo final es el Asesino de la Mejora del Hogar, un personaje turbador.

● Entra por la primera puerta de la derecha para dar con el escindido. Ábrelo con el Retractor y pasa a la Zona Viva.

MORDANT STREET, QUEENS, NY



● Gira a la izquierda, cruza el pasillo y sube al piso de arriba. Dirígete a la izquierda y abre la puerta para encontrarte con "Cuatro-ojos".

● Cuando haya huido hacia el ático, cruza el pasillo de tu izquierda y al final te encontrarás con la **LINTERNA**. Puede que no ilumine tanto como el Flambeau, pero al menos no necesita ningún poder vudú.

● Vuelve a la sala grande en la que estaba el ascensor abandonado y vuela las cajas de la esquina para acceder al pasillo. Crúzalo hasta el final, gira a la izquierda y entra en otra estancia.

● Vuela la cerradura de la puerta y sal afuera para "jugar" con el perrito. Empuja la caja y avanza por el suelo alfombrado hasta llegar a la sala de las baldosas negras y blancas.

● Sube al piso de arriba y dispara a las cajas que hay apoyadas contra la pared para acceder a un agujero.

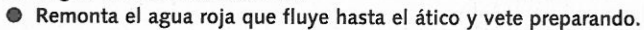
● Entra en la sala siguiente y continúa avanzando. Cuando el suelo ceda bajo tus pies, tírate hacia atrás. Empuja la caja grande y al superarla entrarás en un pasillo adyacente a la sala principal (la del ascensor).



● Busca el interruptor y acciónalo para conectar la energía y conseguir que el ascensor vuelva a funcionar.

● Salta sobre la barandilla y utiliza el ascensor para subir. Gira a la derecha y cruza el agujero del suelo de un salto. En el pasillo, gira a la derecha. Guarda la partida y cruza a la carrera el suelo que se hunde (si resbalas y caes, vuelve a intentarlo).

● Al final conseguirás un TRUCO (Wireframe). Vuelve al ascensor y cruza el agujero al bajar, pero esta vez gira a la izquierda y cruza el pasillo. Desenfunda la Linterna de modo que puedas ver por dónde andas, abre la puerta y ve a la derecha para conseguir un **ACUMULADOR**.

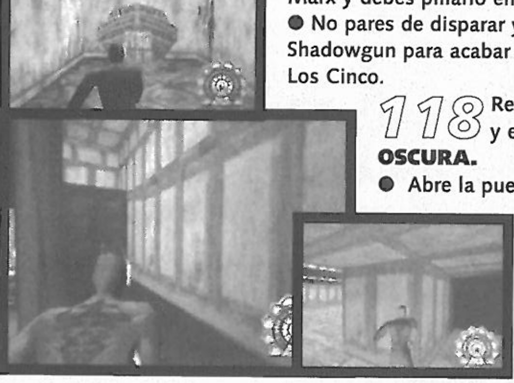


● Remonta el agua roja que fluye hasta el ático y vete preparando.

● Saca la Linterna y el MP-909. Cruza los pasillos estrechos a toda pastilla (se sabe que a "Cuatro-ojos" le gusta pasarse por el ático de tanto en tanto), hasta llegar a la sala grande del techo acristalado. Gira a la izquierda, cruza la primera sala y, cuando te acerques al final del pasillo de madera, da media vuelta y encara la pared de la derecha.

● Cambia la Linterna por la Escopeta y mantén pulsado R para entrar en la sala con precaución. Enseguida verás a Avery Marx y debes pillarlo en fuera de juego.

● No pares de disparar y cambia a la Shadowgun para acabar con el último de Los Cinco.



118 Recoge el **PRISMA** y el **ALMA OSCURA.**

● Abre la puerta cerrada y entra en la última parte del Bloque Motor.

MANICOMIO: BLOQUE MOTOR

- Acciona la palanca de tu derecha y se abrirán las puertas que hay al fondo. Desplázate hacia ellas con la cuerda y cruza el pasillo de la derecha.
- Avanza hasta el Trueform que hay en el extremo de la sala y gírate con rapidez para ver cómo su colega entra en escena con ganas de pelea.

119 Utiliza el Enseigne y la Shadowgun para matarlo y recoge el **ALMA OSCURA**.

120 En la sala de control hay una cerradura. Introduce la llave del Ingeniero para liberar al Trueform del que te habrás burlado previamente, mátalo y recoge la última **ALMA OSCURA**.

- Cruza a la carrera las salas siguientes hasta llegar a la sala de control de pistones. Introduce la secuencia 3 1 2 y viaja a Los Patios.

MANICOMIO: PATIOS



- Avanza a la carrera y entra por la puerta del pasillo que queda a la izquierda.
- En la sala grande, abre la puerta de la izquierda e inserta los Acumuladores (tres) en los puertos. El cristal se deslizará y conseguirás el **VIOLATOR**.
- Inserta el último Acumulador en uno de los armarios de cristal restantes para conseguir más munición.
- Si pretendes ir armado hasta los dientes, ve a la Zona muerta: Umbrales Óseos y remonta la cascada de tu izquierda. Abre el Umbral Ataúd y encontrarás otro **VIOLATOR**.

MANICOMIO: BLOQUE MOTOR

● Ponte el Enseigne en tu mano libre y salta sobre los pistones inactivos. Al final verás a Luke en lo alto, instantes antes de que se vaya.

● Síguelo, pasa los Trueforms (no te perseguirán) y avanza hasta la silla en la que reposa. ¿Te imaginas lo que está a punto de suceder?





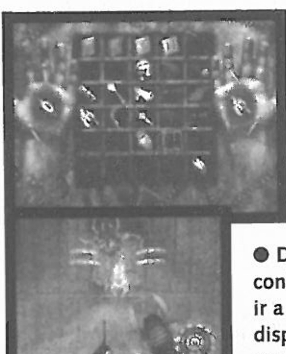
DERROTAR A LEGION Y CUMPLIR LA PROFECÍA

Legion – Fase Uno

● Fácil. Facilísimo, vamos. Utiliza enseguida el Enseigne para protegerte de sus proyectiles y apúntale con R.

● Rodéalo e intentará un ataque fulgurante (pero fallará). No dejes de disparar con la Shadowgun y al momento empezará a retroceder hacia el centro de la estancia.





Legion - Fase final

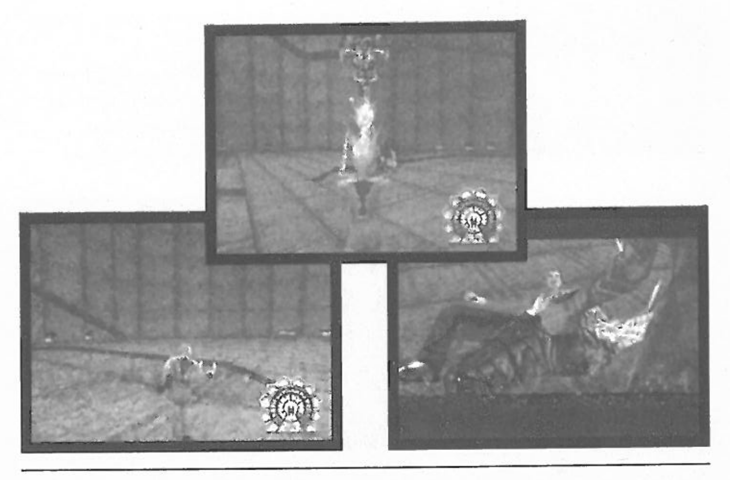
● ¡Se avecina una transformación horripilante! Utiliza el Enseigne para protegerte de los ataques de Legión al tiempo que disparas con el Violator.

● Procura quedarte al fondo de la sala, cerca de la puerta cerrada, mientras luchas, ya que tendrás más espacio para maniobrar y no lo perderás de vista.

● Debajo vuestro hay unos barriles que contienen algunos ítems, pero no vale la pena ir a por ellos, ya que el enemigo podría dispararte desde arriba (no sabrías en qué momento atacaría) y atacarte de nuevo cuando intentaras subir otra vez.

● Mientras revolotea, dispárale con el Violator, y cuando hayas machacado unos cientos de veces su corazón negro, empezará a retorcerse de dolor. En ese momento se limitará a atacarte desde lejos.

● Guarda el Violator, desenfunda la Shadowgun y dispara media docena de tiros cargados para dejarlo hecho una piltrafa. Ahora ya puedes relajarte y contemplar cómo se cumple la profecía. ¡Bien hecho!





THE NEW TETRIS



VICTORIA AUTOMÁTICA

Durante cualquier partida, pulsa Start e introduce: C-izquierda, C-izquierda, C-derecha, C-derecha, C-arriba, C-abajo, R, R, L, L, mantén pulsado Z y pulsa Start. Sólo funciona en el modo para un jugador.

CALEIDOSCOPIO

En el menú de Opciones, selecciona la música "Haluci" y coloca el modo música en "Elegir". Empieza una partida para un jugador y a la hora de escribir tu nombre introduce HALUCI. Colócate bajo "Un jugador" y escribe HALUCI de nuevo como tu nombre. No podrás pulsar Start para acceder al botón OK. Deberás ir de forma manual con el D-pad. Cuando llegues, pulsa A y disfruta del espectáculo.

IA MEJORADA

No te facilita las cosas, pero si te gustan los desafíos, introduce "AI2EZ4U?" como tu nombre y el ordenador irá mucho más rápido. Sólo funciona en el modo para un jugador.

ABRE TODAS LAS MARAVILLAS

En la pantalla en la que introduces tu nombre, escribe WonderMSFT. Habrás completado todas las maravillas.



RUGRATS TREASURE HUNT

VENTAJAS INESPERADAS EN EL TEMPLO DE ANGELICA

Si aterrizas en un cuadrado en el que haya otro bebé, conseguirás una ventaja importante. Podrás explorar el Templo de Angelica y estarás a salvo de la propia Angelica.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

Aquí tienes unos truquitos para un juego fantástico que no tuvo la acogida que merecía.

ORO O ÍTEMS SIN LÍMITES

Halla un sitio que contenga una gran cantidad de ítems o de oro, como por ejemplo la primera sala en el castillo Oedo. Recoge los ítems, sal de la sala y entra en ella de nuevo. Tendrás más ítems que recoger.

MODO BOSS

Consigue las 45 Muñecas de la Fortuna para acceder a la selección del Modo Boss del menú de opciones.

IMAGEN DE BONUS

Activa el código "Modo Boss" y completa la secuencia del jefe.

CONTROLA A IMPACT

Presiona el analógico cuando la secuencia de Impact finalice, para mover su cabeza.

BONUS DE RUMBLE PAK

Aunque no se trate de un juego con rumble pak oficial, los niveles Boss te lo darán.



CAÍDAS MÁS LENTAS
Efectúa rápidamente el Ice Attack o el Cara o Cruz mientras caes.

EVITA ATAQUES
Cambia a los personajes justo antes de que un oponente te ataque.

ESQUIVA BALAS
Presiona C-abajo para que las balas pasen de largo.

LUCHANDO CONTRA BENKEI
Combate a Benkei como Ebisumaru, para lanzarle el talón de Aquiles más rápidamente. Durante el combate, Benkei te amenazará con arrojarte lejos de una explosión, pero es una vil mentira: como mucho te enviará al río que queda al lado del puente sobre el que él está. Allí encontrarás una escalera para que puedas volver a tu posición anterior.

COMMAND & CONQUER

TRUCO APC
Si estás jugando con GDI y tienes acceso a los APC y a los Ingenieros, prueba este truco. Construye dos APC y asigna a cada uno un botón C. Construye 10 ingenieros, divídelos en dos grupos de cinco, asigna a cada grupo un botón C y móntalos en un APC.

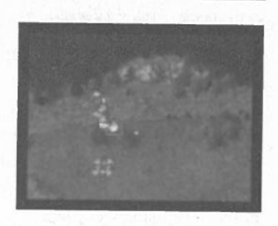
Ahora conduce a los APC a la base enemiga y apárcalos al lado del patio de construcción, los dormitorios o la pista de aterrizaje. Si vuelan a los APC, no pasa nada, los ingenieros saldrán con vida. Envíalos a todos a los edificios NOD, pero primero que entren en el patio de construcción.

A partir de ahora, cada vez que vueles un edificio NOD, el enemigo no será capaz de reemplazarlo. Y si has capturado a su Hand of Nod o a su pista de aterrizaje, no podrán construir más unidades si las vuelas todas.

AHORRA MÁS DINERO
Si tienes un Orca, en lugar de construir otro, construye otro helipuerto y a continuación abandónalo. Conseguirás otro Orca y ahorrarás 550 dólares.

CONSTRUYE SIN LA BARRA LATERAL
Destaca la primera unidad que quieras en la barra lateral y pulsa A. Cuando oigas "Construcción Completada" o "Unidad Preparada", mantén pulsado Z y pulsa A. El juego dirá "Edificio" y conseguirás otra copia de la unidad seleccionada. Cuesta lo mismo, pero es más rápido y no tienes por qué apartar la vista del campo de batalla ni por un momento.

HELICÓPTEROS DE ATAQUE NOD



La GDI cuenta con un helicóptero llamado Orca Attack, pero, ¿sabías que la NOD puede acceder también a un helicóptero llamado Helicóptero de Ataque? Puede cargar más munición que el Orca pero resulta menos eficiente para destruir blindados.

Cuando te hayas adentrado bastante en el juego, GDI conseguirá la tecnología Orca. Para conseguir Helicópteros de Ataque, hazte con un helipuerto GDI con un ingeniero y, si puede ser, con una fábrica de armas o un patio de construcción. Cuando dispongas de estos edificios clave podrás construir Helicópteros de Ataque. De hecho, los iconos de Orca y Ataque aparecerán en la barra de menú de la derecha. Si construyes un helipuerto extra vendrá equipado con un Helicóptero de Ataque en lugar de un Orca.

MICRO MACHINES 64 TURBO

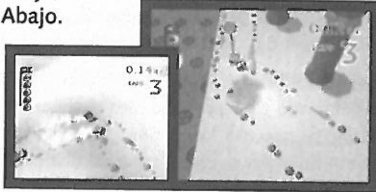
Dale a la Pausa en cualquier momento del juego e introduce lo que sigue:

CUALQUIER OBJETO
Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda.

VISIÓN TRASERA
Izquierda, Izquierda, C-izquierda, C-derecha, Izquierda, Derecha, C-izquierda, C-derecha.

SALTA MUY ALTO
C-izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Abajo, Abajo.

DOBLA LA VELOCIDAD
C-izquierda, C-abajo, C-derecha, C-izquierda, C-arriba, C-abajo, C-abajo, C-abajo, C-abajo.



COCHES CPU MÁS LENTOS

C-derecha, C-arriba, C-izquierda, C-abajo, C-derecha, C-arriba, C-izquierda, C-abajo.

MENU DEPURADOR

Después de haber detenido el juego con la pausa en cualquier momento del mismo, presiona C-izquierda, Arriba, Abajo, Abajo, C-izquierda, C-derecha, C-derecha, C-arriba, C-abajo para acceder al modo Depuración.
Para utilizarlo, presiona cualquiera de las secuencias de botones que siguen mientras juegues.

Abandona la carrera y gana:
Presiona Z + C-abajo
(esto no funciona en pruebas contrarreloj).

Cambia el ángulo de cámara:
Mantén Z presionado y dale a Arriba, Abajo, Izquierda o Derecha.

Cambia el zoom de cámara:
Mantén Z presionado y dale a L o R.

Convierte Jugador en Drone del ordenador:
Mantén Z presionado y dale a C-izquierda.

Haz que todos los coches salten por los aires:
Mantén Z presionado + C-arriba + C-izquierda + C-derecha.



CONSIGUE TURBOPROPULSIÓN

Presiona el botón del gas al principio de la carrera, cuando oigas los avisos. Cuando suene el último, mantén el botón del gas presionado para conseguir turbopropulsión.

CONSIGUE UN TURBOSALTO

A medida que te vayas acercando a la línea de meta, en la última vuelta, presiona R para saltar. Aquí el tiempo lo es todo.

TRANSFORMA TU COCHE EN OBJETOS

En el modo Challenge puedes detener el juego y presionar en el D-pad Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda. Verás como tu coche se transforma en distintos objetos durante la carrera.

Una guía completa del juego más terrorífico para N64.



Localiza hasta la más recóndita de las Almas Oscuras, destruye al malvado Legión y desentraña la Profecía de Shadowman.





Gratis con el número 24 de Magazine 64

